Intră pe noul sit www.myc.ro

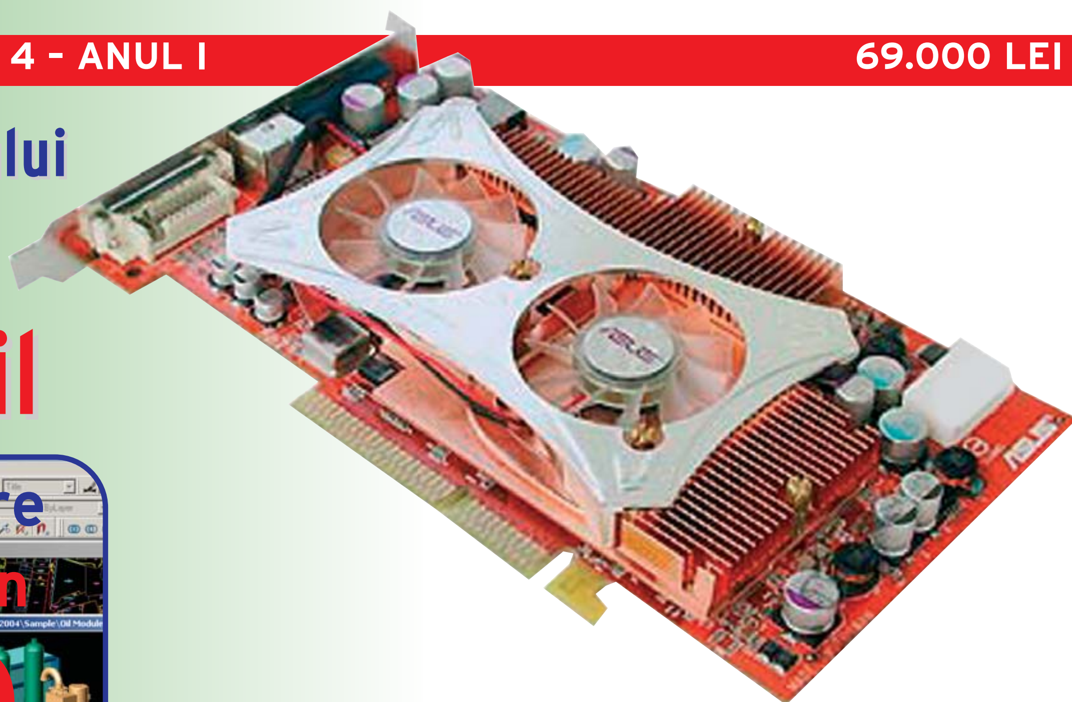




My COMPUTER

nr. 4 / decembrie 2003

DECEMBRIE 2003 NR. 4 - ANUL I 69.000 LEI



Istoria hackingului (partea a treia)

E-mailul a evoluat, în sfârşit:

IncrediMail



Linux: LYCORIS

SPAMMINGUL

Noile carcase BTX

ÎN PLUS:

Marketing prin E-mail
My TIPS - secretele calculatorului
Funcţionalitatea unui server WEB
Jocuri pe telefoane mobile
Warcraft III - Throzen Throne



TESTE

HDD portabile de 2,5'
ATI Radeon 9800 XT
XEON 3,06 cu L3 cache

My COMPUTER

Echipa MyC vă urează Sărbători Fericite şi La Mulţi Ani!

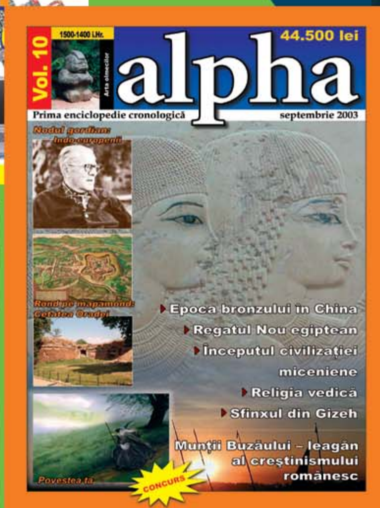


MEDIA CONTACT



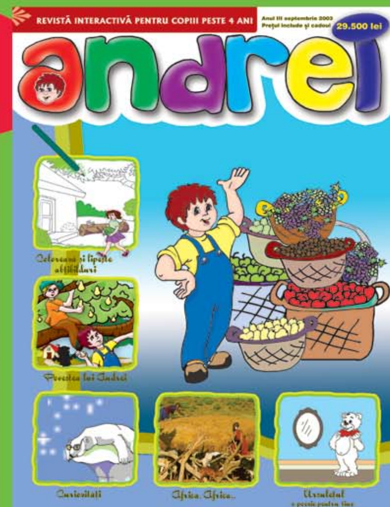






MEDIA CONTACT
www.mediacontact.ro







FULL VERSION
Real Science 2.1

CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL

noiembrie 2003 nr. 22/III

Preț: 54.500 lei



1 CD-ROM Gratuit

60 DEMO, TRIAL SHAREWARE

SOFTUL LUNII

VINCENT VAN GOGH

ENCICLOPEDII MULTIMEDIA

ENCARTA 2003
EXPLORAPEDIA
FACES
AUTOROUTE 2002
OCEANS

SOFT EDUCATIV
CALC BOARD 1.1
PROCESE STOCHASTICE
SPACE NAVIGATOR
SYMBOL'S ENCYCLOPEDIA

UTILITARE
ANTIVIR PERSONAL
BITDEFENDER 7.0
NORTON ANTIVIRUS
PC-CILLIN 2003

MULTIMEDIA
BS PLAYER 0.86
ACE MEGA CODECS PACK
QUARKXPRESS 6
RADLIGHT 3.3 SE

JOCURI
BRICK SHOOTER
MAGIC REVERSI
TETRIX MANIA
WARKANOID

CONCURS CONCURS CONCURS CON

Nu te supăra frate
Norton Antivirus
Furnicuța

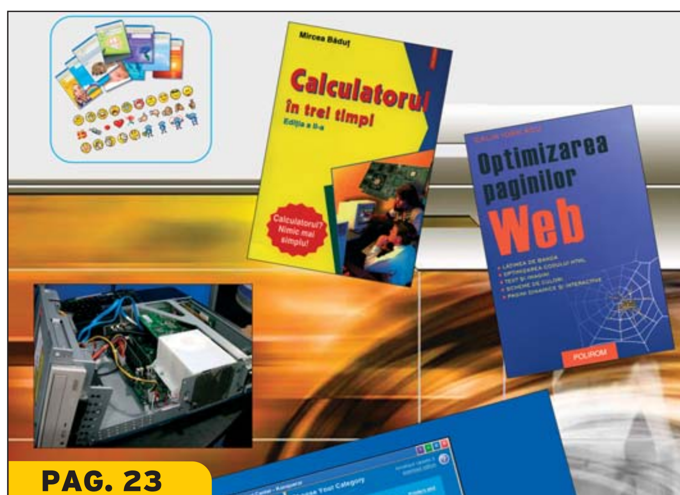


PAG. 112

CUPRINS



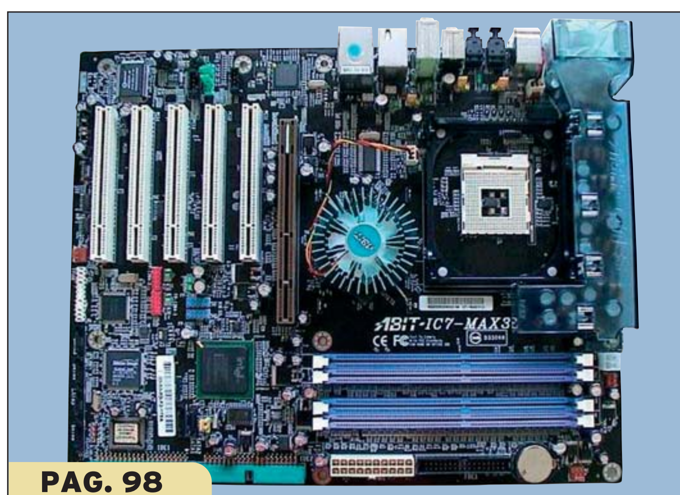
pag. 110-111



PAG. 23



PAG. 85



PAG. 98



Funcţionarea serverelor Web



Istoria HACKINGULUI partea a III-a

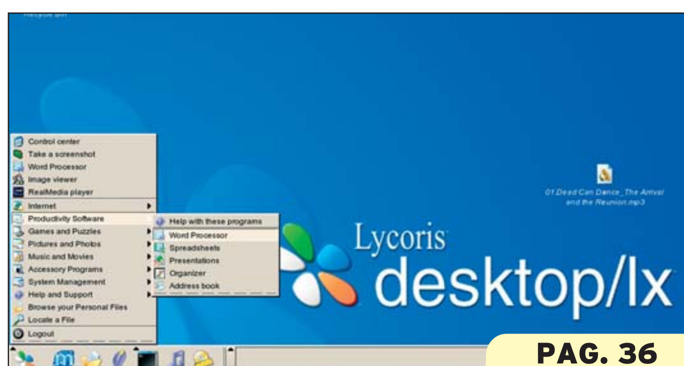


Jocuri pe telefoane mobile

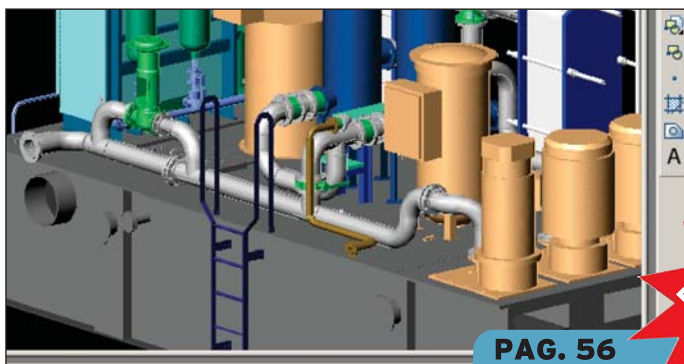
PAGINA 46 PAGINA 52 PAGINA 114



PAG. 25



PAG. 36



PAG. 56



PAG. 65

My Prezentăm

My Report

My Test


Mircea Buzlea

@naliza sITuaţiei

O, brad frumos...

În 2002, locuitorii planetei au creat suficientă informaţie pentru a umple de 500.000 de ori Biblioteca Congresului SUA, arată un studiu realizat de studenţii de la universitatea californiană Berkeley. Cei 5 exabytes (cinci miliarde de gigabytes) reprezintă o medie de 800 MB pe locuitor al Globului, pe care echipa de tineri cercetători i-a echivalat, mai plastic, cu faptul că, în medie, fiecare locuitor al planetei a scris câte o stivă de cărţi de 10 m înălţime. Referitor la volumul informaţiilor, s-a remarcat o creştere de 30 de procente faţă de studiul precedent, realizat pentru anul 1999.

În privinţa mediilor de stocare, cea mai reprezentativă creştere au înregistrat-o - câtuşi de puţin surprinzător, dealtfel - hard discurile, cantitatea de date depozitate pe aceste medii depăşind cu până la 114 procente volumul înregistrat în anul 1999.

Din păcate, însă, studiul a „reuşit" să spulbere mitul biroului fără hârtie (paperless office), deoarece cantitatea de informaţii tipărite pe hârtie a crescut cu 43 de procente în 2002, faţă de 1999 - ca rezultat al faptului că aceeaşi informaţie în format digital este accesată de mai multe persoane, dintre care majoritatea o tipăresc pe hârtie.

Fotografiile, în schimb, au confirmat aşteptările: volumul de informaţii stocate pe film fotografic a scăzut cu 9 procente faţă de studiul precedent, în principal datorită faptului că fotografii amatori preferă din ce în ce mai mult utilizarea camerelor digitale sau a telefoanelor mobile cu cameră încorporată. Ca rezultat, aceste informaţii digitale au alimentat creşterea ponderii de stocare pe medii magnetice.

Dacă aşa stau lucrurile în privinţa depozitării datelor, Profesorul Peter Lyman, coordonatorul studiului, îşi propune ca obiectiv al următorului studiu, să investigheze finalitatea acestui proces, adică să afle câte dintre aceste date sunt efectiv utilizate, după stocarea lor.

Chiar aşa! Ia aruncă o privire la muntele de documente de pe biroul tău. Ah, ai dreptate, nu eşti obişnuit să citeşti de pe monitor... Scump obicei! :-(

Pe de altă parte, nu am uitat că e vremea Pomului de Crăciun. Ar trebui să-i cerem iertare, pentru fraţii lui pe care ne-am lăsat cerneala sau tonerul, de-a lungul unui an, în care cu siguranţă am avut, cu toţii, o mulţime de bucurii. Şi sper să avem şi mai multe în anul care vine!

Iar printre cozonaci şi colinde, mai trimite şi câte un mail la

mircea@myc.ro

P.S.: NOUL SIT, de Anul Nou: My intră pe `www.MyC.ro`.

Aşa cum voi ne-aţi solicitat în numeroasele e-mailuri primite la redacţie, CD-ul din acest număr conţine peste 30 de programe freeware. Aveţi (sperăm) o vacanţă întreagă să vă bucuraţi de ele, precum şi de toate articolele din revistă. Iar pentru că suntem convinşi că frigul de afară o să vă determine să încingeţi şi mai mult procesoarele, aşteptăm cu mare plăcere mail-urile voastre.

La cumpăna dintre ani, echipa MyC vă urează An Nou fericIT! ;-)

Primul cotidian on-line pentru industria grafica

CTP COMPUTER TO PRINT







în curând!

Talonul de concurs - în pagina 89

My Câştigă!

... în fiecare lună, un cont expoweb.ro

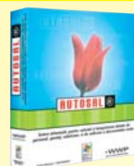
pentru 1 an de zile, în valoare de peste 2.500.000 lei*!!! (talonul de concurs şi detalii în pagina 89)

•WWP WAP & WEB PROFESSIONAL

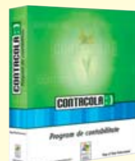


CÂŞTIGĂTORUL CONCURSULUI din MyC nr.1 este PĂUNESCU SILVIU-VASILE din loc.Corabia, jud.Olt

WAP & WEB Professional vă oferă „PROGRAME LA CUTIE" – mai multe informaţii pe www.wwp.ro



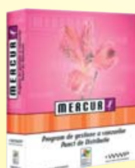
Personal, Pontaj, Salarii (Autosal)
Autosal este un sistem informatic pentru calculul şi înregistrarea datelor de personal, pontaj şi salarizare, de arhivare a tuturor documentelor emise şi export către programele editate de Ministerul Finanţelor pentru CAS, Şomaj. Utilizarea acestui sistem informatic oferă avantajul folosirii unui instrument sigur, exact şi probat de o utilizare de peste 6 ani în firme cu mai mult de 500 de salariaţi, şi pentru introducerea şi prelucrarea datelor.



Contabilitate (ContaCola)
ContaCola este un sistem informatic care asigură introducerea datelor din documente financiar-contabile într-un ritm rapid, printr-un sistem original de interfeţe cu utilizatorul. Scopul programului este să uşureze munca de evidenţă contabilă dintr-o firmă. Este simplu de utilizat şi asigură viteză de lucru, corectitudinea datelor şi obţinerea tuturor situaţiilor contabile necesare.



Gestiune (Mag7)
MAG 7 este un sistem informatic de gestiune „Intrări - Ieşiri" destinat birourilor de vânzări, distribuţie, şi firmelor de reprezentanţă. Prezintă o imagine clară a stocurilor şi a vânzărilor dintr-un depozit.



Vânzări (Mercur)
Este un program folosit de firmele de distribuţie pentru gestiunea vânzărilor prin agenţi din depozitele de distribuţie de pe teren, pe bază de facturi şi AIM-uri. Planifică şi urmăreşte scadenţele şi încasările aferente lor, pentru fiecare creanţă în parte. Gestionează situaţiile de bază pentru urmărirea şi raportarea vânzărilor şi încasărilor către firma mamă.

Cutiile programelor conţin: Manual de utilizare, CD de instalare, licenţa de funcţionare

CÂŞTIGĂTOAREA din MyC nr.1 este BARBU CARMEN-MARIANA din Sighişoara, jud.Mureş, care primeşte astfel un abonament pe 3 luni la revista My COMPUTER

Răspunde la întrebări şi expediază talonul pe adresa redacţiei pentru a câştiga, în fiecare lună, UN ABONAMENT pe 3 luni la oricare dintre publicaţiile* Media Contact

My COMPUTER CHESTIONAR

1. Cum consideraţi acest număr al revistei MyC?
F. bun ☐ Bun ☐ Mulţumitor ☐ Slab ☐

2. Care articol(e) v-au plăcut cel mai mult?
____

3. Care articol(e) v-au displăcut cel mai mult?
____

4. Ce teme aţi prefera să citiţi mai des în MyC?
____

5. Ce aţi dori să conţină CD-ul gratuit?
____

6. De unde aţi cumpărat MyC?
____

7. Se găseşte MyC la chioşcul dvs. preferat?
Da, întotdeauna ☐
Da, dar sunt puţine exemplare ☐
Nu ☐

8. Softul dvs. preferat
____

9. Ce rubrică aţi mai dori să conţină MyC?
____

10. Cât sunteţi dispus(ă) să plătiţi pentru un program full version original care să nu depăşească dimensiunea de stocare a unui CD?
2-300.000 lei ☐
3-500.000 lei ☐
Peste 500.000 lei ☐

11. Cum aţi aflat despre revista MyC?
Radio, TV ☐
Ziare, Reviste ☐
Chioşcuri de presă ☐
Prieteni, cunoştinţe ☐

12. Sistemul meu are următoarea configuraţie:
____

13. În următoarele 6-12 luni doresc să îmi imbunătăţesc sistemul sau să-mi cumpăr unul nou:
Da ☐ Nu ☐

14. Aveţi legătură la Internet:
cablu ☐ dial-up ☐ antenă radio ☐
WAP ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum vi se par ştirile zilnice de pe www.myc.ro:
utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐

Alte observaţii despre situl www.myc.ro:
____

16. În domeniul IT, pasiunile mele sunt:
____

17. Propuneri pentru Top MyC (cel mai bun articol din acest număr):
____

Nume/Prenumele: ________________
Adresa: Localitatea ________ Jud. ________ Str. ________ Nr. ____
Bl.___Ap.___Cod poştal:______Telefon/Mobil: ________Data/luna/anul naşterii: ___/___/___
E-mail ________ Nr. membrilor familiei: ______Venit/lună________
Studii________ Mi-ar place să fiu abonat la revista * ________

* My COMPUTER, PC Games, CD, PC, alpha, ANDREI

DIRECTOR
Gabriela Puchianu

BRAND MANAGER
REDACTOR-ŞEF
Mircea Buzlea
mircea@myc.ro

SECRETAR GENERAL DE REDACŢIE
Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

REDACTOR HARDWARE
Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

REDACTOR INTERNET
Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

DTP
Gheorghe Bodog
Dorin Borşa

COLABORATORI
Teodora Gavriluţ
Monica Kosta
Bogdan Burghelea
Călin Ioan Acu
Mircea Băduţ

REDACTOR CD-ROM
Tamás Király
webmaster@myc.ro

MARKETING MANAGER
POST DISPONIBIL

DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
0788-343.942

DEPARTAMENT JURIDIC
Cosmin Tăutan

MEDIA CONTACT srl

PREŞEDINTE
Dorel Puchianu
puchianu@mediacontact.ro

Oradea, Str. Slatinei, nr. 6, cod 410291, jud. Bihor
tel. 0259 - 441.523; 0259 - 441.526; 0259 - 260.459 (fax)
CP 54 OP 7
Oradea, cod 410291
contact@myc.ro

Serviciul de abonamente:
Irina Ungur
telefon: 0259 - 441.523; 441.526
abonament@mediacontact.ro

PRODUCŢIE
Dorin Onica

PRODUCŢIE CD-ROM
MC&CD Bucureşti

PREPRESS
Complar srl

DISTRIBUŢIE
MEDIA CONTACT SRL
ENGE SRL Bucureşti

ISSN: 1583-9133

www.MyC.ro

MEDIA Contact SRL editează următoarele publicaţii:
CD Forum, PC Games 4Fun, Andrei, Alpha, PC Erotica, Club Gama, Computer Graphics & Publishing (P)

My COMPUTER ABONAMENT

Numele / prenumele / instituţia de învăţământ / societatea comercială

____

Adresa: Localitatea ______________________ str. _______________________ nr. _____

Tel:. ___________________ e-mail: _______________________ Data: _______________

Trimiteţi acest talon pe adresa redacţiei **My COMPUTER**:
Str. Slatinei, nr. 6, cod 410291, Oradea, jud. Bihor.

Semnătura ____________________

Doresc să mă abonez pe o perioadă de:

- ❑ 3 luni - 149.000 lei
- ❑ 6 luni - 289.000 lei
- ❑ 12 luni - 589.000 lei

Preţul abonamentului, în sumă de ____________________, l-am achitat cu mandat nr.___________________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, cod 410326, Oradea, jud. Bihor.

Comenzile se pot trimite şi prin fax: 0259-441.526
sau prin e-mail la *abonament@mediacontact.ro*

noiembrie 2003 Nr. 39/ anul IV

PC 4fun Games

89.500 lei

FULL VERSION

Enemy Territory
Counter-Strike 1.6

S.T.A.L.K.E.R.

Prinde ultimele noutăți iradiate din Zonă, la adăpostul paginilor cu miros de plumb

Homeworld 2

Epopeea spațială Relic continuă după 100 de ani și descoperirea celui de-al treilea Hyperspace Core

Chrome

Cot la cot cu Halo, Chrome te aruncă în mijlocul unei acțiuni explozive și a unor peisaje de vis

2 CD-uri!

AVANPREMIERA: VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES
TEST: AQUANOX 2: REVELATION, CONFLICT: DESERT STORM 2
MOD ZONE: UNREAL TOURNAMENT: ROCKET ARENA
HARDWARE: PC-UL AMD PERFECT!
REMEMBER: SERIA THIEF

Poster dublu!

www.PCGAMES.ro



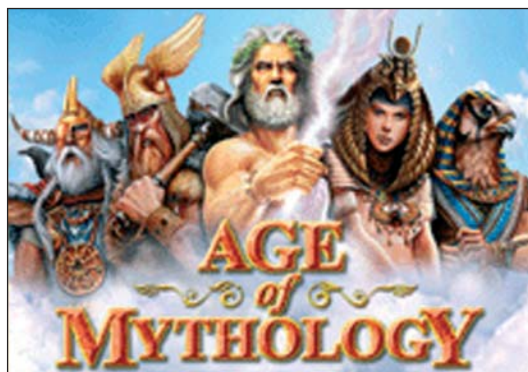
COVER DISC



Demo

Age of Mythology: The Titans
Windows 98/ME/2000/XP

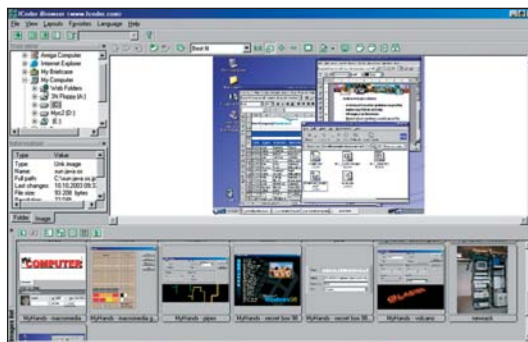
"Age of Mythology: The Titans" adaugă Grecilor, Atenienilor şi Norsilor (pe acestea trei le-aţi întâlnit în "Age of Mythology") a patra mitologie, Atlantienii. În noua extensie a fost integrată o nouă campanie "single-player", mai multe scenarii, 12 puteri noi, 15 unităţi umane şi 10 unităţi mitologice formidabile. Nu aveţi nevoie de varianta origială a jocului Age of Mythology pentru a juca acest demo.



Freeware

iBrowser v1.3
Windows 95/98/Me/2000/XP

Browser de imagini ce permite vizualizarea în mod thumbnail a folderelor ce conţin un număr mare de imagini. Suportă majoritatea tipurilor de fişiere grafice: jpeg/jpg/jpeg-2000/exif, tiff/tif, gif, pic, dxf, tga, pcx, ico şi altele. O alterantivă gratuită la programele comerciale.



Clickie v1.1
Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
Clickie este un mic utilitar care va adăuga două noi opţiuni meniului de context (right-click) din Windows Explorer: "Copy Path Name" - copiază calea fişierului sau a directorului selectat în clipboard de unde poţi să îi dai paste în orice câmp text, şi "Open MS-DOS Prompt" - deschide o fereastră DOS în directorul selectat.

FreeProxy v3.5
Windows 98/ME/NT/2000/XP/2003
Program ce permite realizarea de servere proxy HTTP, SMTP, POP, FTP prin HTTP, tunneling TCP şi SOCKS5. Oferă compatibilitate cu o mare gamă de browsere şi aplicaţii ICQ, autentificare în cazul bazei de date interne a utilizatorilor sau a celei din cadrul unui domeniu Windows, filtrează adrese IP, include un server web funcţional şi multe alte opţiuni.

MacExplorer v1.1
Windows NT/2000/XP
MacExplorer este un program Windows care permite analizarea fişierelor Macintosh stocate pe un server Windows NT folosind standardul Services For Macintosh (SFM). Se conectează automat la servere Macintosh şi recunoaşte numele invalide. Permite editarea caracterelor Unicode care nu sunt suportate de Windows 95/98 şi a codurilor Type/Creator.

N.player v1.2.0.7
Windows 9x/NT/ME/XP
Un player media capabil să redea majoritatea formatelor audio şi video: DivX, XviD, AVI, MPEG, MP3, OGG, WAV, SM3, XM, MOD, MID, etc. Pe lângă clasicele fişiere audio, N.player poate citi şi CD-uri audio şi discuri DVD.Are suport pentru subtitrări şi controller ATI Remote Wonder. Fişierul wmfdist.exe din directorul programului va fi necesar celor care nu folosesc Windows XP.

Freeware

AceHTML v5.08.1
Active NTFS Reader for DOS v1.0.2
Cavaj Java Decompiler v1.11
CD Tools Front End v1.1
CDrun v2.3
Clickie v1.1
Cliprex DS DVD Player v1.0.2
CryptGate IM v1.0.6
DirectX Eradicator v1.09 Preview Release
File Alert Monitor v1.0
Fractal Explorer v1.23
FreeCAD v6.0
FreeProxy v3.5
Fresh Download v5.8
GetIcon v1.0
Hackman v7.03
HijackThis v1.96
iBrowser v1.3
IM2001 v0.10
Incredimail XE
KraMixer DJ Software v1.0.1
MacExplorer v1.1
N.player v1.2.0.7
Pegasus Mail v4.12
PhotoTalk Freeware v1.0
Pop-Up Buster v1.0
QuickPage v1.0
QuickSearcher - Freeware edition v1.4
ScreenHunter v4.0
Seagull FTP Freeware v3.2
Wave Splitter v2.1
WinStars v1.030
Zeta Producer v4.0

Trial

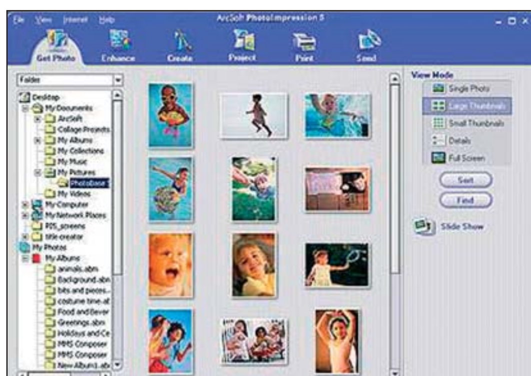
ArcSoft PhotoImpression v5.0
CloneDVD v1.25.1
Coco Calculator v3.0
PCMonitor v4.5

Special

Warcraft III-The Frozen Throne patch v1.12
Winamp Skins

Demo

Age of Mythology - The Titans



Trial

ArcSoft PhotoImpression v5.0

Windows 98/ME/2000/XP

ArcSoft PhotoImpression 5 este un soft complex de editare şi organizare a colecţiilor de fotografii. Având o interfaţă prietenoasă, un bun control şi un pachet aproape complet de opţiuni, ArcSoft PhotoImpression 5 este o alegere bună şi în cazul în care doreşti să optimizezi fotografiile pentru e-mail.



Special

Warcraft III: The Frozen Throne patch v1.12

Windows 98/ME/2K/XP

În versiunea 1.12 a patch-ului pentru Warcraft III: "The Frozen Throne", producătorii jocului au încercat să echilibreze mai mult rasele şi au reparat anumite bug-uri din versiunile anterioare.

Pop-Up Buster v1.0
Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
Aplicaţie freeware ce opreşte pop-up-urile în timp ce tu navighezi pe Internet. Identifică ferestre pop-up deoarece acestea nu dispun de bară de adresă, meniuri sau toolbar-uri. Se poate configura să blocheze numai anumite adrese sau toate tipurile de pop-up-uri.

FreeCAD v6.0
Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
FreeCAD este un 3D CAD gratuit cu posibilităţi avansate de simulare a mişcării. Potrivit celor care doresc sa înveţe 3D CAD fără să plătească o groază de bani pentru programe comerciale care îndeplinesc aceleaşi funcţii.

CryptGate IM v1.0.6
Windows 2000/XP
CryptGate IM este soluţia ideală pentru managementul mesageriei instantanee. Se comportă ca un gateway ce permite utilizatorului să cripteze, înregistreze şi controleze clienţi de mesagerie instantanee precum AOL, MSN, ICQ şi alţii.

AceHTML v5.08.1
Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
Un puternic editor HTML ce poate fi folosit atât de către profesionişti cât şi de începători. Include opţiuni de verificare a codului HTML şi peste 175 de exemple DHTML şi JavaScript. Oferă suport pentru CSS2, XML, Perl şi WML.

Cavaj Java Decompiler v1.11
Windows 95/98/Me/NT/2000/XP
Cavaj Java Decompiler este un utilitar grafic ce poate reconstrui cod sursa java din fişiere CLASS. Poţi decompila applet-uri java, fisiere *.jar şi *.zip producând cod sursă java. Execută un browse prin codul respectiv folosind Class View. Rulează ca aplicaţie de sine stătătoare şi nu necesită Java preinstalat pe calculator.

În aprilie 2004 vom avea parte de discuri DVD+R de 8.5GB

Două straturi, capacitate aproape dublă a discurilor DVD+R vor intra pe piaţă începând cu luna aprilie, au precizat membrii alianţei DVD+RW. Specialiştii de la Philips şi cei de la Verbatim au mai adăugat un strat la mediul DVD+R, şi de aceea discurile cu două straturi şi-au mărit capacitatea de la 4,7GB la 8,5GB. Astfel, spaţiul creat va fi suficient pentru înregistrarea a patru ore de calitate video DVD şi 16 ore de calitate VHS. Discurile sunt compatibile la redare cu toate playerele DVD existente şi cu unităţile DVD-ROM. Iniţial discurile se vor putea înregistra la o viteză de 2,4x. Din fericire, nu mai trebuie să ne punem problema formatului de discuri DVD care va acoperi mai mult piaţa ca să ştim din timp ce fel de unitate (DVD+ sau DVD-) să achiziţionăm. Această problemă a devenit relativă de un timp încoace, deoarece inscriptoarele DVD suportă ambele formate. Alianţa DVD+RW a afirmat că anul viitor unităţile DVD+R/+RW vor depăşi vânzările unităţilor DVD-R/-RW cu patru la unu. De asemenea, şi unităţile cu mod dual le vor depăşi pe cele într-un singur mod. ■

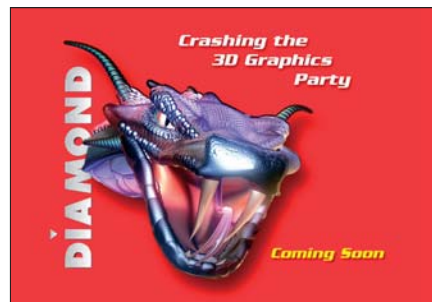


Intel Prescott are încorporată extensia de 64 de biţi

În concordanţă cu sursa care a dorit să rămână anonimă, noua generaţie de procesoare Prescott de la Intel are integrată extensia de 64 de biţi. Sursa a mai adăugat că, din anumite motive, Intel nu doreşte încă să o activeze. Aparent, extensia pare să facă parte din binecunoscutul proiect Yamhill şi nu va fi compatibilă cu extensia de 64 de biţi de la AMD care se găseşte în procesoarele Opteron şi Athlon 64. Managerii companiei au luat în considerare de un timp încoace activarea extensiei de 64 de biţi la Prescott şi Tejas, însă decizia nu s-a finalizat. Intel a spus că procesoarele de 32 de biţi şi cele de 64 de biţi vor coexista independent pe segmente de piaţă diferite, însă nu a confirmat niciodată planul de implementare a extensiei de 64 de biţi în cipurile IA32. Pe de altă parte procesoarele Intel Itanium pot emula convenţionalul x86, dar nu atât de rapid. Din moment ce apariţia programelor pe 64 de biţi a fost amânată, Intel nu are nici un motiv să se grăbească şi să implementeze extensia de 64 de biţi în procesoare. Istoric vorbind, instrucţiunile adăugate şi dezvoltate de Intel au avut un succes mai mare decât cele introduse de AMD din numeroase motive. Aşadar, dacă Intel adaugă extensia de 64 de biţi la microprocesoarele Prescott cât şi derivatele acesteia, atunci aceasta se vor transforma într-o ştire proastă pentru compania AMD. ■

Diamond Multimedia se reîntoarce pe piaţa plăcilor grafice

Cred că mulţi dintre voi îşi mai amintesc încă de cele mai bune mărci de plăci video din '90, nume ca Hercules, Diamond Multimedia, Voodoo, ELSA şi multe altele. Sincer, eu îmi aduc aminte de primul Voodoo pe care am văzut jocul Forsaken şi mi se părea incredibil în acea vreme. De ce nu s-au reîntors aceşti coloşi? Hercules s-a întors la începutul lui 2000 cu Guillemot, imediat după ce compania a falimentat; din cauza politicii pe care o ducea, Hercules/Guillemot a fost practic nevoită să părăsească SUA, în timp ce în Europa compania încă mai are succes. De asemenea, şi ELSA a făcut ceva progrese în Europa şi Asia. Dar ce s-a întâmplat cu legendarul Diamond Multimedia şi cu renumitele plăci Voodoo? Ultimul cuvânt aparţine lui NVIDIA şi nu cred că vom vedea pe viitor produse Voodoo. Diamond Multimedia, pioner în industria plăcilor grafice, a anunţat nu de mult că se va reîntoarce pe piaţa plăcilor video, plănuind să lanseze o nouă generaţie sub nume legendare precum Stealth şi Viper. Plăcile video vor fi echipate cu cipuri grafice de la producătorii ATI şi NVIDIA. Ca şi produsele anterioare Diamond, noua linie va include soft-uri populare şi oferte adiţionale care vor fi disponibile şi la distribuitorii naţionali. Nu este un secret că aproape toate mărcile cunoscute ca Hercules, ELSA, ATI, BFG şi VisionTek se fabrică în Asia. Calitatea acestor produse este ridicată pentru că fabricaţii trebuie să respecte paşii de producţie pe care îi impun producătorii. De fapt, alegerea celui mai bun fabricant de plăci grafice este critică pentru o afacere de succes a producătorului! Diamond Multimedia a avut un succes imens, care sperăm să continue, mai ales deoarece în SUA există multe companii care nu fabrică plăci grafice bazate pe ambele cipuri video Nvidia şi ATI. ■

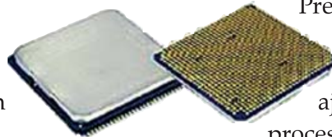


Micron produce cipuri de 1Gbit DDR-II

Compania Micron Technology a anunţat prima livrare de cipuri DDR-II de memorie de 1 GB pentru producătorii de servere. Acest fapt este surprinzător, deoarece producătorul precizase în octombrie că nu va furniza memoriile DDR-II de 1 Gbit mai devreme de 2005. Nu a fost specificată încă data la care memoriile vor fi disponibile în magazine. Cipurile Micron DDR-II sunt la 400 şi la 533 MHz, fabricate în procesul 0,11 microni. Micron a demonstrat că cipurile DDR-II cu densitate de 256Mbiţi, 512Mbiţi şi 1 Gbit sunt suficiente pentru modulele cu capacitate între 128MB şi 4GB DDR-II la viteze de 400 şi respectiv 500MHz. ■

AMD Opteron 140 se vinde şi sub numele de AMD Athlon 64 FX-43

Câteva magazine japoneze vând procesoarele AMD Opteron 140 sub numele de AMD Athlon 64 FX-43. Singura explicaţie care poate fi plauzibilă este că aceştia vor să vândă cât mai repede cu putinţă toate procesoarele pe care le au în stoc. Tactat la 1,40GHz, AMD Opteron 140 are 1 MB de cache L2, controler integrat cu canal dual al memoriei, iar arhitectura nu diferă cu nimic faţă de procesorul AMD Athlon 64 FX-51 la 2,20GHz. Performanţa procesorului este suficientă pentru jocuri, însă gamerii înrăiţi vor dori cu siguranţă să achiziţioneze microprocesorul Athlon 64 FX-51. Preţul cipului AMD Opteron 140 în Japonia atinge 220 USD, în timp ce preţul lui AMD Athlon FX-51 ajunge la 920 USD. Vânzarea procesoarelor de servere şi staţii de lucru pe piaţa celor de birou ne atrage atenţia că în magazinele de dincolo de ocean nu se mai găsesc suficiente procesoare (rapide) pentru calculatoarele personale. ■



Altec Lansing a lansat un nou sistem de boxe

Boxele Altec Lansing MX5021 Powered Audio sunt finisate în negru, fiind concepute special pentru a reproduce calitatea unui sunet de concert. Cele trei piese sunt certificate THX şi includ doi sateliţi pe trei căi (fiecare satelit este de înaltă fidelitate) şi un subwoofer. La preţul de 200 USD sistemul generează un volum grandios de 103dB cu un nivel maxim de 111dB. Este distribuit cu o telecomandă şi cu intrări auxiliare de tip jack care permit conectarea simultană a două surse de semnal audio. ■



Colorgraphic produce plăci video pentru 8 şi 4 monitoare

Binecunoscuta companie Colorgraphic a început să producă soluţii pentru sistemele multi-monitor. Astfel, firma a prezentat noile plăci grafice care suportă configuraţii de câte 4 şi 8 monitore. Noul produs Xentera GT este echipat cu chipuri din seria RADEON 9000 a lui ATI şi este deja disponibil în magazine. Dispozitivele "lovesc" piaţa tradiţionalelor companii Matrox şi Appian. Noul model Xentera GT 8 şi Xentera GT 4 suportă rezoluţii DVI de 1600x1200/monitor şi rezoluţie analogică de 2048x1536 pixeli. Ambele plăci video folosesc interfaţa cablată Colorgraphic MV20. Cablul MV20 permite o instalare directă pentru fiecare monitor. Toate modelele Xentera GT includ un singur cip, şi sunt destinate slotului PCI, numai Xentera GT 2 fiind proiectat pentru AGP. Xentera GT 4 are ieşire cvadruplă şi chip dual pentru sloturile AGP şi PCI. Ultima placă, Xentera GT 8, are opt ieşiri, un cip cvadruplu şi este disponibilă numai pentru slotul PCI. Compania este localizată în subteranul oraşului Atlanta şi este recunoscută ca lider în dezvoltarea plăcilor grafice pentru sisteme cu mai multe monitoare. Colorgraphic a început să vândă sisteme inovatoare multi-display încă din 1988. Xentera GT 8 este disponibilă cu MSRP la preţul de 725 USD, iar modelul Xentera GT 4 AGP cu MSRP costă 595 USD. ■

SCO atacă din nou open-source-ul

"GPL-ul nu intră în concordanţă cu Constituţia Statelor Unite, legile copyright, antitrust şi controlul exportului" a declarat de curând grupul SCO.

SCO nu a făcut comentarii cu privire la demersurile legale dar a declarat că "articoul 1, secţiunea 8 din cadrul legii drepturilor de autor în SUA spune că doar Congresul poate rezolva probleme legate de copyright, nu FSF (Free Software Foundation) sau orice altă organizaţie".

Lupta pe care SCO o duce împotriva sistemului open-source este cel puţin bizară, deoarece compania încă mai furnizează în unele pachete Samba, produs aflat sub licenţaGNU.

Purtătorul de cuvânt SCO - Blake Stowell - a declarat că SCO nu va oferi protecţie legală pentru cei ce folosesc pachetul Samba furnizat de ei. Ca un exemplu ipotetic, dacă Microsoft ar decide că Samba încalcă drepturile cu privire la proprietatea intelectuală a sistemului ei de fişiere şi ar începe să dea în judecată companii care folosesc software-ul, SCO nu ar mai include Samba în distribuţiile sale dar nu ar oferi clienţilor companiei protecţie legală. "Sunt sigur că, dacă am avea orice fel de convingeri că anumite părţi de cod sursă neadecvate ar face parte din Samba, noi înşine am înceta să mai livrăm produsul şi am recomanda utilizatorilor noştri să nu îl mai folosească," a afirmat Stowell. ■



Microsoft va lansa Portable Media Center în 2004

Microsoft a promis că va dezvolta software pentru un nou dispozitiv portabil multimedia ce va fi lansat anul viitor şi care va permite utilizatorilor să asculte muzică şi chiar să vizioneze filme. Portable Media Center, replică la player-ul iPod de la Apple, va fi capabil să redea fişiere mp3, dar şi conţinut audio şi video în format proprietar Microsoft. Dispozitivele vor folosi software produs de Microsoft, însă vor fi construite de diverşi fabricanţi, printre care Tatung, AboCom Systems, Creative Technology, Sanyo Electric şi chiar Samsung Electronics iar lansarea lor pe piaţă este prevăzută pentru a doua jumătate a lui 2004, după afirmaţiile celor de la Microsoft. Aceştia susţin că dispozitivul va permite utilizatorilor să asculte „mii de ore de muzică, să vizioneze emisiuni TV sau chiar filme înregistrate în format digital şi să păstreze albume foto digitale". Unele surse afirmă că se are în vedere inclusiv echiparea cu ieşiri video standard care ar permite redarea conţinutului pe ecranul unui televizor obişnuit. Nu a fost încă lansat un preţ oficial pentru viitorul produs.

Concurentul de la Apple - iPod - este printre cele mai bine vândute dispozitive pentru redarea muzicii în format digital de pe piaţă, conform studiilor unor companii de marketing. ■

Un nou sistem de birou Dell, XPS şi un LCD de 20 inch „foarte rapid"

Dell continuă să îi curteze pe gameri, cât şi pe alţi entuziaşti IT, prin îmbunătăţirea liniei de sisteme de birou Dimension XPS şi introducerea unui monitor LCD de 20 inch cu o viteză de răspuns de 16 milisecunde, ideală pentru jocuri şi vizionarea DVD-urilor. Preţul pentru noile modele Dimension XPS încep de la 1.799 USD şi integrează pe lângă componentele standard un controler RAID şi o placă de reţea Gigabit. Astfel RAID-ul integrat oferă opţiunea RAID 0 pentru a mări viteza de transfer a discurilor sau RAID 1 pentru protecţie maximă a datelor. Compania Dell a eliminat un slot PCI de pe placa de bază pentru a instala noi funcţii. De asemenea, Dell oferă ca placă video ATI Radeon 9800 XT, precum şi noul program Dell Media Experience pentru managementul filmelor digitale, fotografiilor şi melodiilor mp3 şi un microfon accesibil din faţa carcasei, excelent pentru distracţiile în reţea. Monitorul Dell UltraSharp 2001FP era iniţial disponibil numai la cumpărarea unui sistem XPS. Are o rezoluţie maximă de 1.600x1.200 pixeli, 20 inch cu un contrast de 400 :1 şi o grosime de 0,7 inch. Are intrări analogice şi digitale pentru plăcile video, plus o intrare S-Video. Ceea ce vă putem informa este că modelul de 17 inch costă 700 de USD şi include un TV tuner cu telecomandă şi două difuzoare care livrează 5 waţi pe canal. ■





MSI acceptă să-şi instaleze pe propriile plăci chipsetul VIA PT880 pentru procesoarele Intel Pentium 4

După ASUSTeK Computer şi alţi fabricanţi de plăci de bază care au anunţat adopţia nucleului VIA pentru procesoarele Intel, acum urmează Micro Star International cu placa de bază MSI PT880 Neo acompaniată de integratul VIA PT880. MSI este primul producător de plăci de bază care lipeşte oficial chipsetul VIA PT880 pe placă, iar integratul este cel de-al doilea pe care VIA îl produce pentru procesoarele Intel Pentium 4 cu FSB cvadruplu la 800 de MHz. Este de aşteptat ca performanţa lui VIA PT880 să fie mult mai bună decât predecesorul acestuia VIA PT800, din cauză că are integrat controler cu un canal dual al memoriei. Seria plăcilor PT880 Neo de la MSI va fi cu siguranţă bogată în caracteristici şi va avea o bună performanţă la un preţ convenabil. Placa va suporta FSB-uri de 400/533/800MHz, va avea patru sloturi DIMM pentru maximum 4 GB de memorie PC2100/PC2700/3200, un AGP 8x, cinci sloturi PCI, două canale ATA 33/66/100, două canale Serial ATA 150 cu RAID, placă de reţea 10/100Mb/s, placă de sunet AC'97 cu şase canale, porturi USB 2.0 şi FireWire. Problema care se pune acum este că MSI nu a declarat că placa suportă memoria QBM, cu toate că VIA a anunţat înainte de această declaraţie că chipsetul PT880 va suporta memoria QBM. Preţul plăcilor cu VIA PT880 va fi în general mai mic comparativ cu cele care vor integra chipsetul Intel i865PE.. ■

QWERTY sau PLUM?

După cum probabil ştii, există o alternativă mai ergonomică a layout-ului tastaturii QUERTY creat în secolul 19 - tastatura Dvorak care a fost inventată în 1932. Să fie acum timpul pentru o nouă schimbare? Teoria PLUM LCC afirmă că dactilografii începători au nevoie atât de ergonomie cât şi de mnemonică. Tastatura PLUM (vândută actualmente la un preţ de 139USD) aranjează literele în cuvinte şi secvenţe pentru ca cei care o folosesc să îşi aducă mai rapid aminte poziţionarea butoanelor. Rândul din stânga-sus începe cu PLUM în loc de QWER în timp ce rândul din mijloc alcătuieşte propoziţia "READ ON THIS". După spusele companiei, 74% din frecvenţa folosirii literelor va fi întâlnită pe acest rând din mijloc, faţă de 30% cât înregistrează tastatura QWERTY.



PLUM se conectează prin USB şi are tastele Tab şi Backspace aşezate în mijloc. De asemenea, bara Space a cedat o jumătate tastei Enter. Prin renunţarea la keypad-ul numeric s-a obţinut un design compact, care ar putea fi aplicat în viitor şi la laptopuri. ■

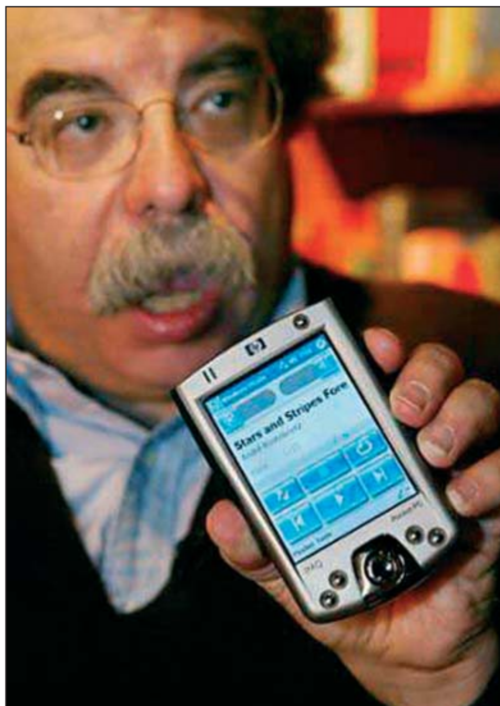
Microsoft oferă control vocal pentru dispozitive mobile

Microsoft a lansat spre vânzare un nou soft pentru control vocal şi recunoaşterea vocii, care permite utilizatorilor de telefoane mobile şi PDA-uri să utilizeze un număr mare de funcţii ale dispozitivului portabil, fără a mai fi nevoie să folosească (prea) micuţele butoane.

Microsoft Voice Command va fi vândut la un preţ de 40 USD, ca add-on pentru sistemul de operare Windows Mobile, special conceput pentru PDA-uri.

„Unul dintre domeniile pentru care controlul vocal reprezintă o facilitate importantă este tocmai mediul mobil, unde distragerea atenţiei este periculoasă, iar utilizarea tastaturii este de multe ori imposibilă", afirmă Dick Brass (în imagine), vicepreşedinte al diviziei de tehnologii Microsoft pentru domeniul auto.

Microsoft a promovat pe scară largă tehnologia de recunoaştere a vocii, pe care a şi integrat-o ca standard în Windows XP, dar utilizatorii nu sunt încă obişnuţi cu ea. ■



Viruşi liniştiţi în luna octombrie

În ciuda apariţiei unui nou virus, Mimail.C, care s-a răspândit prin e-mail aceste zile, topul viruşilor, care prezintă detalii referitoare la cei mai răspândiţi viruşi ai lunii octombrie arată o variaţie mică a celor care au infectat sistemele în ultimele săptămâni. Astfel, topul prezentat de compania Sophos (soluţii anti-virus, anti-spam) pentru luna octombrie nu s-a prea modificat, primele trei poziţii fiind aceleaşi ca în luna septembrie. Unii dintre aceşti viruşi au folosit un procedeu disimulativ, dându-se drept update-uri de securitate de la Microsoft.



Singura nouă intrare în top pentru luna octombrie a fost virusul CoreFloo.C. Carole Theriault, consultant de securitate la Sophos, a descris acest virus ca pe un troian care permite unui intrus îndepărtat să acceseze şi să controleze un calculator prin IRC (Internet Relay Chat). Theriault a mai adăugat că este pentru prima dată când un Troian a pătruns în top 10, top dominat de viruşii Windows 32.

Topul complet:
1. **Gibe.F 22.7 %**
2. **Dumaru.A 13.6 %**
3. **Mimail.A 12.4 %**
4. **Sobig.F 9.0 %**
5. **Klez.H 4.4 %**
6. **Nachi.A 4.3 %**
7. **Blaster.A 2.4 %**
8. **CoreFloo.C 2.1 %**
9. **Bugbear.B 1.6 %**
10. **Rox.A 1.0 %**

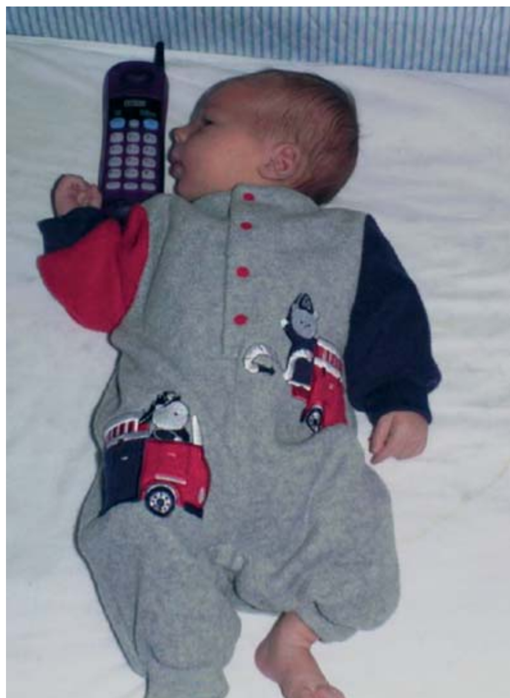
Colaborare între Motorola şi Mercedes

Odată cu implementarea unui nou produs în automobilele Mercedes-Benz din seriile CLK, SL, C şi M, începând din 2003, Motorola va oferi o nouă interfaţă pentru utilizarea telefoanelor mobile în maşină. Pentru prima oară, Mercedes va dota autoturismele cu Universal Handy Interface (UHI) de la Motorola, ce face posibilă utilizarea terminalelor mobile produse de diverşi fabricanţi, în aceeaşi maşină.

Pentru a folosi sistemul, mobilul va fi aşezat într-un suport special, conectat la unitatea de control a telefonului. În acest fel, telefonul va fi integrat în reţeaua de bord şi va fi utilizat cu ajutorul volanului multifuncţional, sistemului hands-free şi un sistem de operare proprietar de la Motorola, numit COMAND. Un ecran suplimentar va fi plasat pe bordul maşinii, pentru a facilita citirea şi editarea mesajelor SMS prin intermediul COMAND. Sistemul hands-free va funcţiona prin intermediul sistemului audio de la bord, despre care cele două companii susţin că va fi mult îmbunătăţit prin integrarea unui microfon sub plafoniera din faţă. În situaţia în care îşi schimbă telefonul, clienţii vor avea posibilitatea de a obţine suportul de conectare necesar noului model de la Mercedes-Benz Accessories şi îl vor conecta ei înşişi. Instalarea sistemului UHI în maşinile Mercedes este planificată pentru 2004. ■

Lege pentru urmărirea telefoanelor mobile ale copiilor

În Finlanda a fost adusă o propunere legislativă care le-ar permite părinţilor să urmărească toate deplasările propriilor copii prin intermediul telefonului mobil, fără să fie necesar ca respectivii copii să-şi dea acordul în acest sens. Implementarea unei asemenea măsuri legislative va deveni probabil o premiză a reglementării şi în cadrul legislativ al UE a confidenţialităţii utilizării terminalelor mobile.





Propunerea legislativă face parte dintr-o nouă lege privind confidenţialitatea comunicaţiilor electronice şi a fost acceptată în unanimitate, în cursul lunii octombrie, de către coaliţia guvernamentală a ţărilor nordice.

Conform proiectului de lege, persoanele cu vârsta de la 15 ani în sus vor putea fi urmărite prin telefonul mobil doar în urma acordului personal, însă pentru copiii sub 15 ani, acest acord poate fi dat de către părinţi sau tutori. În situaţii de urgenţă, persoanele vor fi urmărite chiar şi fără acordul personal, indiferent de vârstă.

TeliaSonera, unul dintre cei doi mari operatori de telefonie mobilă din Finlanda, afirmă că un terminal mobil poate fi localizat cu o acurateţe ce variază de la 100 de metri în perimetrele urbane, la 20 km în zonele mai puţin populate. ■

Prezentare Longhorn la PDC

Longhorn va fi "cel mai important eveniment al acestei decade, cel mai mare după Windows 95," a declarat Bill Gates la deschiderea Microsoft Professional Developers Conference (PDC) din Los Angeles. Cu Longhorn, Microsoft va introduce un sistem de stocare unificat numit WinFS (Windows Future Storage). Sistemul de stocare unificat este "Sfântul Graal" al lui Bill Gates. "Am vorbit despre el timp de un deceniu şi iată că în sfârşit este aici," a declarat el.

Împreună cu un nou engine şi interfaţa grafică Longhorn numită "Avalon", WinFS va ajuta utilizatorii să-şi găsească şi să organizeze fişierele. Directoarele vor fi înlocuite de metadate XML, ceea ce va permite utilizatorilor să găsească documente legate de un anume subiect sau proiect.

Gates a afirmat că datele vor fi menţinute la nivel de platformă şi nu la nivel de aplicaţie, ca până acum. Informaţiile din address book, de exemplu, vor putea fi accesate din mai multe aplicaţii, nu doar din clientul e-mail.

WinFS se va baza pe tehnologia Yukon, numele de cod al următoarei generaţii de baze de date SQL Server de la Microsoft, care va fi lansată anul viitor.

Hillel Cooperman, manager al liniei de produse pentru experienţa utilizatorului în Windows, a prezentat o versiune timpurie a sistemului de operare. Interfaţa grafică seamănă la prima vedere cu versiunile actuale de Windows, deşi dispune de ferestre transparente. Iconul "My Documents" de pe desktop nu mai deschide un director anume, ci accesează documente a căror locaţie poate fi oriunde pe hard disc. Cooperman a deschis de asemenea o aplicaţie DOS în Longhorn, demonstrând că Microsoft este, încă, preocupat de interoperabilitate. ■

Motorola produce primul cip MRAM de 4 Mbiţi din lume

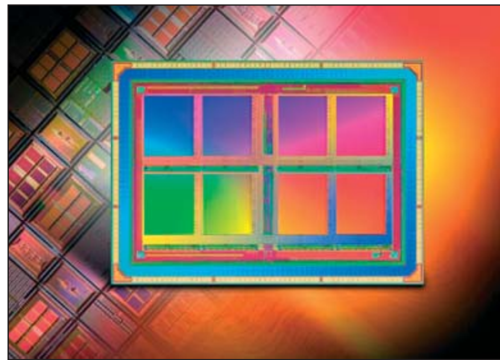
Dispozitivul de 4 Mbiţi pe bază de memorie nevolatilă se află acum la dispoziţia unui număr restrâns de clienţi, pentru testare

Motorola Inc. a produs primul cip MRAM de 4 megabiţi din lume (MRAM - magnetoresistive random access memory). Momentan, un număr restrâns de clienţi importanţi ai companiei Motorola testează mostre ale acestei tehnologii de vârf. Acest pas extrem de important în industria de specialitate este o dovadă în plus a viabilităţii MRAM, ce are toate şansele să înlocuiască treptat multiplele tehnologii de memorie existente.

Motorola a făcut o demonstraţie a cipului său MRAM de 4Mb (256K x 16) cu acces rapid, produs în tehnologie CMOS de 0,18-microni cu 5 straturi de metal. Acesta reprezintă un important pas înainte de la momentul iunie 2002, când Motorola a făcut o demonstraţie a cipului MRAM de 1 megabit folosind tehnologie de 0,60 microni. MRAM este un tip de memorie nevolatilă, foloseşte curenţi unidirecţionali, căi izolate de scriere şi citire şi amplificatoare de sensibilitate („sense amplifiers") cu oglinzi de curent simetrice.

Motorola va prezenta detalii cu privire la acest cip MRAM de 4Mb, unic în industrie, la întâlnirea din anul acesta a grupului IEEE International Electron Devices, în perioada 8-10 decembrie 2003 .

Numărul 1 mondial în producţia de procesoare pentru sisteme integrate („embedded systems"), Sectorul de Produse Semiconductoare al Motorola creează soluţii sistem complet integrate pe cip (DigitalDNA™). Activitatea centrală a Sectorului de Produse Semiconductoare al Motorola este axată pe comunicaţiile fără fir (wireless) şi reţele, ceea ce permite clienţilor să dezvolte produse mai inteligente, mai simple, mai sigure şi adaptate pentru persoane, grupuri de persoane, locuinţe şi autovehicule. Vânzările globale de semiconductoare ale companiei Motorola au fost de 5 miliarde USD în anul 2002. ■



Ecrane plate flexibile

Centrul de cercetare Xerox din Palo Alto a dezvoltat o metodă de a utiliza tehnicile de tipărire cu jet de cerneală pentru a crea folii ieftine şi flexibile de tranzistori, proces care ar putea schimba radical modul în care sunt produse ecranele plate.

Legendarul laborator tehnologic este una dintre facilităţile care a lucrat pentru a reproduce funcţiile cipurilor cu siliciu semiconductor tradiţionale în tranzistori mici plasaţi pe foi de plastic. Prin utilizarea cernelii - bună conducătoare de electricitate - fixată pe o folie de plastic flexibilă, cercetătorii PARC au declarat că au fost în măsură să producă o matriţă de semiconductori care poate fi îndoită, şi care lucrează asemănător cu o copie fidelă rigidă.

Conform spuselor analiştilor, noile cipuri "printabile" nu sunt la fel de eficiente precum tehnologia cu siliciu, dar lucrează destul de bine pentru a fi utilizate ca şi esenţă a ecranelor LCD şi pentru futuristicele display-uri precum hârtia electronică. Aceştia au presupus că noile produse vor putea elimina cheltuielile masive de producţie, foliile flexibile de tranzistori putând fi realizate cu ajutorul imprimantelor high-tech.

Acest concept a mai fost testat şi de alte companii, cum ar fi de exemplu Lucent Technologies' Bell Labs sau Philips Semiconductors.

În timp ce cipurile tradiţionale devin din ce în ce mai mici şi mai rapide, tehnologia de producere a lor a devenit foarte costisitoare. În cazul ecranelor LCD, manipularea foliilor mari de sticlă care sunt ataşate semiconductorilor a dus la o creştere a preţurilor de implementare a ultimelor generaţii de fabrici de profil. De exemplu, o astfel de fabrică ce urmează să fie construită în China, creată printr-un acord între NEC şi SVA, şi care va produce ecrane LCD va costa nu mai puţin de 700 de milioane USD.

În schimb, noua tehnologie va fi mult mai ieftină. În ultimele şase luni, echipa PARC a experimentat moduri de printare a cernelii pe folii flexibile de plastic. Din cauza faptului că tranzistorii creaţi sunt foarte mici, procesul de printare trebuie să fie foarte precis.

Până acum însă, Xerox nu a anunţat nici un plan de comercializare a procesului. ■

Sony Ericsson foloseşte celebrităţi pentru a promova fotografia mobilă

Pentru a stimula interesul consumatorilor pentru dispozitivele mobile care integrează telefon, cameră şi PDA, Sony Ericsson a recrutat un grup de personalităţi hollywoodiene care să folosească noile modele T610/T616 în timpul lunilor octombrie şi noiembrie, pentru a „prinde" imagini din viaţa lor cotidiană.

Celebrităţi ca Lenny Kravitz, Katie Couric, Matt Lauer, Amanda Bynes şi alţii vor oferi apoi fotografiile realizate spre vânzare în cadrul unei licitaţii, iar fondurile obţinute în urma acestei acţiuni vor fi donate unei fundaţii caritabile.

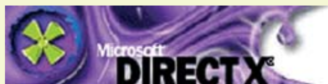
Între timp, utilizatorii obişnuiţi au fost invitaţi să-şi expună fotografiile pe **www.t-six-ten.com**, pentru a intra în concursul de fotografii ce va fi jurizat de către celebrităţi. Finaliştii acestui concurs au participat la licitaţia organizată pe 13 noiembrie la Los Angeles.

„Trucul celebrităţilor" a mai adus succes producătorului de telefoane în cursul anului trecut, cu ocazia lansării smartphone-ului P800, în cadrul unei petreceri hollywoodiene intens mediatizate, dar exclusivistă, în timpul căreia oaspeţii au fost încurajaţi să facă poze pe care să le trimită apoi celor care, din diverse motive, nu au reuşit să participe la eveniment. ■

Jocuri DirectX 8 pe PDA-uri

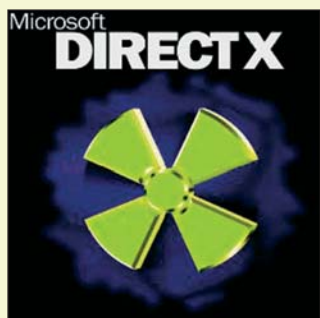
Microsoft plănuieşte să mărească performanţa următoarei generaţii de PDA-uri şi smartphone-uri care sunt bazate pe software-ul propriu. La PDC (Professional Developers Conference) nu s-a discutat doar posibilitatea creşterii dimensiunii ecranului, ci şi a rezoluţiei suportate de Windows Mobile la 480x640 pentru Pocket PC şi 240x320 pentru smartphone.

De câteva săptămâni, Toshiba a lansat un model Pocket PC cu monitor de 4 inch, ce suportă rezoluţii de 480x640. Desigur, doar software-ul special poate folosi display-ul Toshiba e800 - aplicaţiile obişnuite aducând pe ecran modul 240x320.



Mai interesat a fost anunţul Microsoft care spunea că gigantul intenţionează să includă API-uri multimedia DirectX în Windows Mobile. În mod interesant, eforturile companiei se extind mai mult pe latura vizuală - DirectDraw for 2D, Direct3D şi DirectShow pentru digitizare video - în loc să se concentreze pe audio.

În orice caz, adăugarea acestor API-uri vor permite ca aplicaţiile 3D, în special jocurile, să cunoască o creştere în utilizare. ■



Procesare cu viteza luminii

Un grup de cercetători israelieni a dezvoltat un procesor care utilizează medii optice în locul siliconului, dându-i acestuia capacitatea de procesare la viteze foarte mari. Conform declaraţiilor lui Avner Halperin, vicepreşedinte pentru dezvoltare la Lenslet, procesarea optică este un pas foarte important realizat în ceea ce priveşte îmbunătăţirea performanţei procesoarelor, care vor deservi mult mai bine aeroporturile, sistemele militare autonome, precum şi sistemele de comunicaţii de nouă generaţie.



Un procesor optic este un DSP (digital signal processor) care are ataşat un accelerator optic care îi permie acestuia să lucreze la viteze foarte mari. Procesorul efectuează 8 miliarde de operaţii pe secundă (EnLight256™ efectuează calcule cu viteza luminii), echivalând cu un supercalculator şi fiind de 1.000 de ori mai rapid decât procesorul unui calculator obişnuit.

Lenslet a prezentat la manifestarea MILCOM din Boston procesorul EnLight, acesta fiind primul procesor optic DSP care urmează să fie comercializat.

Prototipul companiei Lanslet este destul de mare şi greoi, dar în momentul când se va începe distribuirea lui, va avea dimensiunile de 15 x 15 x 1,7 cm.

Referitor la preţ, Aviram Sariel, fondator şi CEO al companiei Lenslet, a declarat că, din cauza tehnologiei de fabricare a semiconductorilor care este foarte dezvoltată, vor putea fi produse milioane de procesoare la preţuri foarte scăzute. ■

Alianţă SuSE - Veritas

Veritas şi SuSE au anunţat de curând că vor coopera atât în domeniul vânzărilor, cât şi în cel al tehnologiei. "Relaţia dintre cele două companii va deschide calea unei colaborări în domeniul dezvoltării, suportului şi marketingului, astfel încât fiecare va putea accesa baza de date a clienţilor celuilalt," a declarat Ranajit Nevatia, directorul strategiilor Linux din cadrul Veritas. În ianuarie, Veritas va începe să vândă versiuni SuSE pe două dintre principalele servere comercializate, la doi ani după ce a început să ofere versiuni RedHat. Compania plănuieşte să facă anunţul oficial la Frankfurt, cu ocazia Conferinţei LinuxWorld.



Pachetele sofware sunt Foundation Suite de la Veritas, care este alcătuit din software de sistem şi un manager de partiţii care face sistemul de stocare mai rapid şi mai flexibil, şi software-ul Cluster Server care permite unui calculator să preia iniţiativa dacă un altul din grup cedează.

SuSE speră că mişcarea va atrage clienţi high-end. "Semnificaţia acestui anunţ este că SuSE se extinde în zona datelor corporative. Asta demonstrează că SuSE poate oferi acea integritate a datelor pe care clienţii o caută" afirma Uwe Heine, reprezentant SuSE.

Noul software va realiza o tranziţie maiuşoară pentru utilizatorii UNIX, a afirmat Haff. "Trecerea de la multe sisteme Unix va fi mai uşoară, în special cea de la Sun la Linux."

Veritas va suporta linia de produse SuSE în mai multe etape. Întâi va fi oferit suport pentru versiunile destinate procesoarelor x86, cum ar fi Intel Xeon sau AMD Athlon. Ulterior va urma Itanium şi IBM zSeries. Nevatia a afirmat că "platforma Opteron este încă analizată" după cum este şi suportul pentru serverele Unix IBM pSeries şi iSeries. ■

Red Hat aruncat la cutie...

Red Hat Inc. şi-a anunţat de curând intenţia de a se concentra mai mult pe segmentul industrial, anunţându-şi clienţii că nu va mai livra produse din linia Red Hat Linux după sfârşitul lunii aprilie din 2004.

Firma din Raleigh a trimis e-mail-uri utilizatorilor Red Hat Network, informându-i de discontinutatea pe care produsul Linux o va înregistra, oferindu-le în schimb "resurse care să asiste în migrarea către o altă soluţie Red Hat."



"După cum am comunicat anterior, Red Hat nu va mai oferi întreţinere şi suport-erată pentru Red Hat Linux 7.1, 7.2, 7.3 şi 8.0 începând cu data de 31 decembrie 2003. Nu se vor mai oferi întreţinere şi suport-erată pentru Red Hat 9 începând cu 30 Aprilie 2004. Red Hat nu plănuieşte să lanseze un nou produs în linia Red Hat Linux", spunea o parte a mesajului.

Mişcarea a fost gândită să împingă clienţii către linia de produse Enterprise Linux a companiei Red Hat, pentru care se percepe o taxă de înregistrare anuală.

"Dată fiind recenta anunţare a lui Red Hat Enterprise Linux v.3, veţi găsi migrarea către Enterprise Linux atrăgătoare. Înţelegem că tranziţia către o altă soluţie Red Hat cere un plan şi o implementare analizată cu atenţie. Am creat un plan de migrare pentru clienţii Red Hat Network care să-i ajute să realizeze această tranziţie într-un mod cât mai uşor," a afirmat compania în e-mail.

Ca să direcţioneze clienţii către mai costisitoarea soluţie Enterprise, Red Hat a spus că cei care vor cumpăra Enterprise Linux Workstation sau Enterprise Server Basic înainte de 28 Februarie 2004 vor primi doi ani de înscriere pentru preţul unuia. Compania a creat între timp şi Red Hat Linux Migration Resource Center pentru a pregăti terenul pentru utilizatorii noilor produse ale companiei.

În ultimele luni, încasările companiei au crescut semnificativ. Înscrierile pentru tehnologiile Enterprise au înregistrat creşteri de 123% an de an şi de aceea Red Hat a decis să apuce un nou făgaş. Rămâne de văzut ce impact va avea decizia în lumea open-source-ului. ■

PlayStation vinde un milion de camere

De când au fost oferite pe piaţă, Sony a vândut mai mult de un milion de camere pentru PlayStation 2, gamerii dovedindu-se fani înrăiţi ai acestor dispozitive. EyeToy se foloseşte de mişcările corpului, în locul unui aparat de comandă, pentru a controla desfăşurarea unui joc.

Purtătorul de cuvânt al Sony, David Wilson, a declarat că succesul lui EyeToy se bazează în primul rând pe faptul că îndepărtează problemele legate de dexteritatea necesară pentru mânuirea unui controler, şi apropie mai mult jucătorul de senzaţiile jocului.



Dispozitivul a fost creat de departamentul din Londra al companiei, fiind utilizată tehnologia de "rutare a mişcării" dezvoltată în urmă cu câţiva ani.

EyeToy este o cameră mică care se conectează într-un port USB, aflat pe partea din faţă a consolei PlayStation, apoi camera se aşează pe TV. Camera urmăreşte un jucător şi, în funcţie de mişcările acestuia, pe ecran vor avea loc diferite acţiuni. Această cameră este livrată împreună cu 12 jocuri (fotbal în living room, kung-fu sau box).

Camera a fost o reală surpriză, dominând pe toată durata verii topurile jocurilor în Marea Britanie, unde se vinde bine în continuare.

În mai puţin de patru luni, mai mult de un milion de camere au fost vândute în Europa, şi Sony planifică să lanseze acest periferic şi în Japonia pentru data de 28 ianuarie, după ce a fost dată spre vânzare şi în SUA la data de 4 noiembrie. Tot în această perioadă au fost promovate noi jocuri care au apărut sub titlul EyeToy: Groove. ■

Patch "critic" pentru Office 2003

Microsoft a lansat primul patch major pentru noua versiune a Office-ului, cu scopul de a repara o fisură în program, acţiune care ar putea afecta munca realizată cu ajutorul acestui soft.

Conform buletinului prezentat de companie, update-ul se aplică pentru trei dintre cele patru aplicaţii majore ale Office-ului 2003: MS Word, Powerpoint şi Excel. Problema apare atunci când un document creat cu una dintre aceste aplicaţii este deschis cu o versiune mai veche a Office-ului. Dacă documentul conţine elemente grafice realizate cu OfficeArt, versiunea mai puţin recentă a Office-ului va interpreta greşit această parte, adaugând date invalide în momentul în care documentul este salvat. Încercarea de redeschidere a fişierului cu Office 2003 (cu care a fost creat iniţial) se va solda cu erori de tipul "Corrupted document" sau "Missing content". ■

"Back door" în kernelul Linux 2.6

KernelTrap a scos un articol interesant în care se discută recenta încercare de a strecura un "back door" în kernelul Linux 2.6. Cineva a reuşit să şteargă o parte din rutinele de securitate ale serverului CVS care menţine codul-sursă al kernelului şi să adauge un mic patch de 2 linii care ar fi permis unui utilizator să obţină acces root local. Din fericire, datorită sistemului BitKeeper, schimbările au fost rapid remarcate şi înlăturate. Atacul este însă îngrijorător, deoarece daca nu ar fi existat protecţia BitKeeper, acele două linii ar fi fost cu greu remarcate pe parcursul timpului. ■

NAŢIONAL



	Editia I	Editia II	Editia III
Numar de participanti	>1000	>1500	>2000

	Editia I	Editia II	Editia III
Numar de calculatoare	150	250	340

	Editia I	Editia II	Editia III
Rata maxima de transfer	2 Mb/s	8 Mb/s	30 Mb/s

PCParty - ediţia a IV-a

21-23 Noiembrie 2003, Cantina Observator, Cluj-Napoca

PCParty este un festival multimedia ce implică o reţea de aproximativ 500 de calculatoare deschis tuturor pasionaţilor din domeniul informatic.

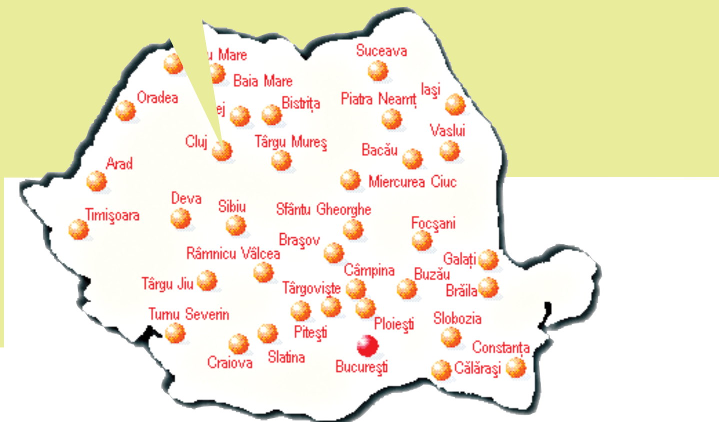
Pentru mulţi tineri, este cel mai aşteptat eveniment al anului, reprezentând oportunitatea perfectă de a-şi prezenta lucrările personale, din domenii precum: Web Design, Grafică, Animaţie, Muzică şi Demo-uri.

Totodată, împătimiţii de jocuri au posibilitatea să-şi etaleze talentul şi îndemânarea în competiţiile celor mai populare jocuri PC din lume la ora actuală. Evenimentul le oferă participanţilor posibilitatea de a discuta şi de a face schimb de informaţii cu oameni care împărtăşesc aceeaşi pasiune.

Practic, evenimentul constă într-o reţea conectată la Internet cu o rată de transfer de ordinul zecilor de megabiţi pe secundă, timp de 48 de ore.

Ideea de festival multimedia a luat naştere la Constanta, în 1995, când a avut loc primul eveniment de acest gen din ţara noastră. Iniţiativa a fost preluată de grupurile locale BEST din ţară: Braşov, Cluj, Timişoara şi Iaşi, această acţiune devenind treptat un eveniment BEST România.

BEST Cluj-Napoca a organizat prima ediţie a Festivalului Multimedia PCParty în 28-29 octombrie 2000 având 150 de participanţi şi peste 1000 de vizitatori. La cea de-a doua ediţie reţeaua a crescut la 250 de calculatoare, numărul vizitatorilor fiind estimat la peste 1500. Anul trecut, evenimentul a căpătat amploare, numărul participanţilor crescând la 340 iar cel al vizitatorilor la peste 2000. mai multe detalii despre eveniment, pe www.pcparty.bestcj.ro.



INTERNAŢIONAL

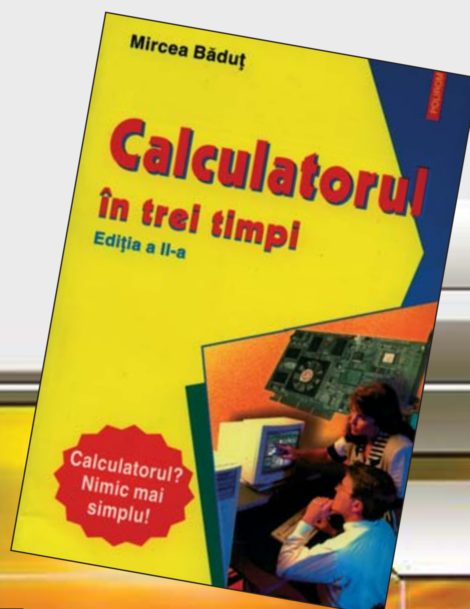
Eveniment WiFi Conf

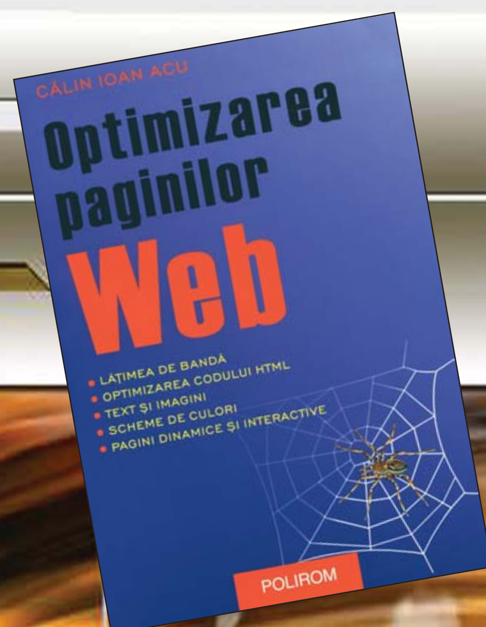
Cel mai important eveniment din domeniul comunicaţiilor WiFi (802.11) se va desfăşura în perioada 2-5 decembrie la San Jose, California, la McEnery Convention Center - sub egida organizaţiei WiFi Planet. Conferinţele WiFi Planet facilitează întâlnirea celor mai importanţi producători, integratori, distribuitori şi cumpărători de echipamente WiFi. Pentru fiecare zi de conferinţă, participanţii vor trebui să plătească o taxă de participare de 495 USD, respectiv 1.595 USD pentru participarea la toate evenimentele Conferinţei. Printre lectori se vor număra specialişti de marcă ai industriei IT din întreaga lume.

Conform studiilor Jupiter Research, vânzările de dispozitive WiFi se vor tripla până în 2006, ajungând la valoarea de 2,3 miliarde USD doar pentru piaţa din SUA.






Mircea Băduț
Calculatorul
în trei timpi
Ediția a II-a
Calculatorul? Nimic mai simplu!
POLIROM


CĂLIN IOAN ACU
Optimizarea paginilor Web
• LĂȚIMEA DE BANDĂ
• OPTIMIZAREA CODULUI HTML
• TEXT ȘI IMAGINI
• SCHEME DE CULORI
• PAGINI DINAMICE ȘI INTERACTIVE
POLIROM



Control Center - Konqueror
Choose Your Category
Lycoris desktop/lx

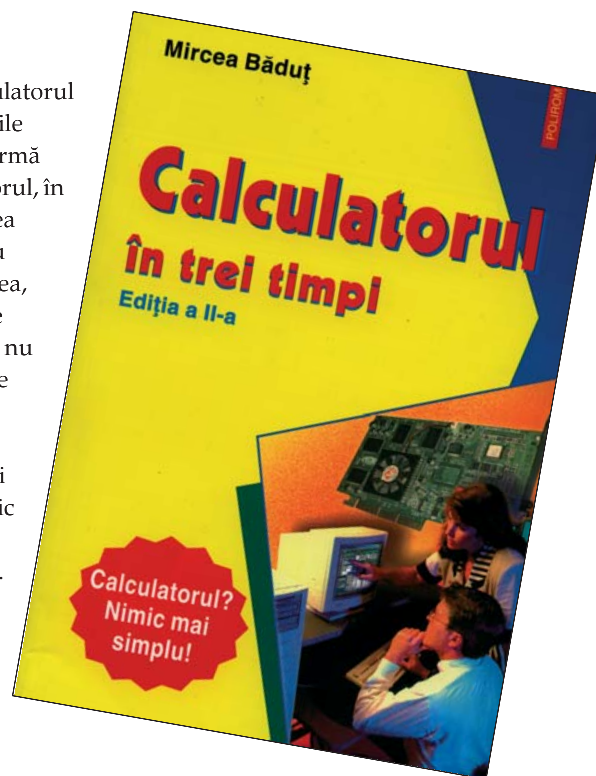
Mircea Băduţ - Calculatorul în trei timpi

Ed.Polirom, Iaşi, 2003

Aflată deja la a doua ediţie, revăzută şi adăugită, lucrarea se adresează deopotrivă începătorilor, precum şi avansaţilor, ba chiar şi cititorilor aflaţi la un nivel intermediar, ca experienţă, în lumea atât de vastă a informaticii. Nu este vorba despre o diluare a conţinutului, pentru a fi pe placul tuturor. Dimpotrivă, am putea spune: cartea sintetizează excelent informaţii importante despre universul calculatoarelor, atât despre partea de hardware, cât şi despre componentele software ale sistemelor de calcul. Ineditul metodei de prezentare constă în faptul că fiecare dintre subiecte este abordat distinct, pe câte trei nivele: începător/mediu/avansat, fiecare dintre acestea beneficiind de marcaje distinctive pe paginile cărţii. „...nu toţi utilizatorii de calculatoare trebuie să cunoască absolut totul despre informatică: uneori sunt suficiente doar acele cunoştinţe necesare pentru a folosi calculatorul în activităţile tipice" - afirmă însuşi autorul, în deschiderea lucrării. Cu toate acestea, cei avizi de cunoştinţe nu vor rămâne câtuşi de puţin dezamăgiţi de acest mic lexicon informatic.

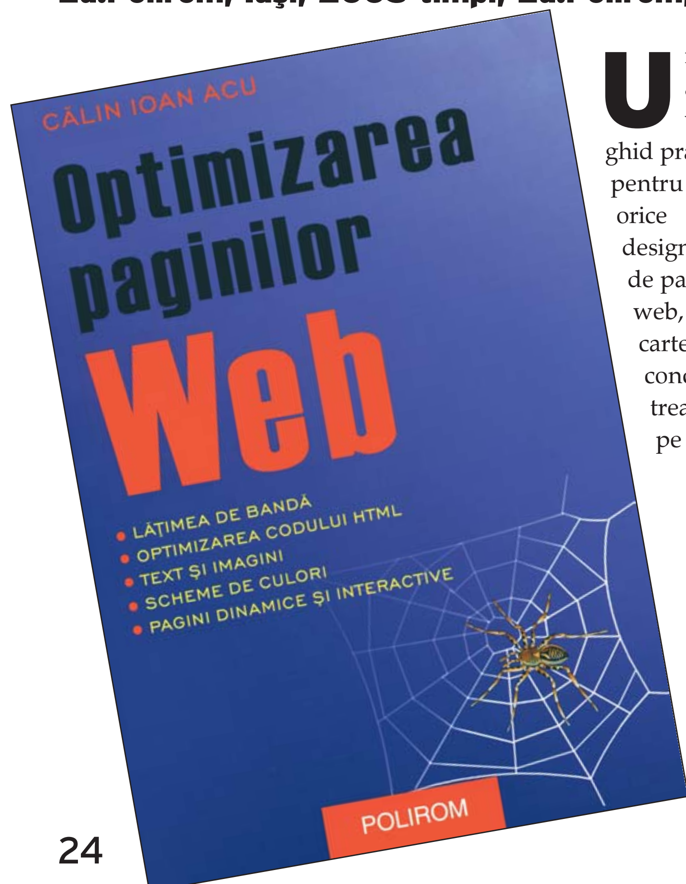
DE ACELAŞI AUTOR:

Informatica în management
Bazele proiectării cu Solid Edge
Calculatorul personal



Călin Ioan Acu - Optimizarea paginilor web

Ed.Polirom, Iaşi, 2003 timpi, Ed.Polirom, Iaşi, 2003



Un adevărat ghid practic pentru orice designer de pagini web, cartea se concentrează pe metodele şi tehnicile de optimizare a siturilor lansate pe Internet. Este indiscutabilă utilitatea unui asemenea ghid practic, mai ales dacă ţinem cont de faptul că infrastructura existentă la nivel naţional oferă o lăţime de bandă pe care o putem considera cel puţin restrictivă pentru internauţii autohtoni. Aplicarea metodelor prezentate de autor va avea ca rezultat obţinerea unor pagini care se încarcă în timp convenabil, fără a risca să pierdeţi vizitatori preţioşi, care nu mai au răbdare să aştepte încărcarea paginii. Procedeele recomandate pe parcursul lucrării sunt transparent şi accesibil exemplificate prin secvenţe de cod-sursă. Mai mult chiar, la sfârşitul lucrării se află două valoroase anexe, dintre care una oferă o scurtă prezentare a limbajului HTML, iar cealaltă cuprinde o colecţie de adrese Internet, recomandate de autor, la care pot fi accesate colecţii de imagini, fonturi, precum şi alte resurse folositoare designerilor web, indiferent de nivelul lor profesional.

Experienţa autorului, consfinţită prin obţinerea unor excelente calificative profesionale (Brainbench MVP for HTML, BCIP Web Designer) constituie, la rândul său, o garanţie a valorii acestei cărţi.

DE ACELAŞI AUTOR:

Ghid HTML
Ghid XML
Mic memorator al limbajului C

Balanced Technology eXtended (BTX)

VIITORUL CARCASELOR ŞI A PLĂCILOR DE BAZĂ

Îmi aduc aminte de vremea când AMD de 350 MHz era cam la acelaşi nivel cu un Pentium II la 300 MHz şi pot să spun că eram destul de mulţumit la acea vreme de AMD-ul meu. Dar timpul nu a stat în loc şi au început să apără procesoare mult mai puternice ce necesitau alte plăci de bază, iar vechea mea carcasă AT nu avea mufe de tensiune care să potrivească pe noile plăci de bază. Zis şi făcut. Am vândut sistemul respectiv şi am cumpărat o placă de bază ce suporta procesor Intel. Pe acea vreme (1999-2000) îmi aduc aminte că procesorul Celeron de 566 MHz pe care-l deţineam l-am supratactat la 944 MHz, astfel reuşisem să am pe acea vreme un mic monstru al vitezei chiar în carcasa mea. În fine, de mulţi ani carcasele ATX (Advanced Technology eXtended) ne-au găzduit plăcile de bază, procesoarele, hard discurilor, etc. Mutarea de la AT la ATX ne-a adus multe îmbunătăţiri faţă de standardul AT, nu numai în rândul carcaselor ci şi în rândul surselor de tensiune. Creşterea numărului calculatoarelor este evidentă, aşa luând viaţă şi calculatoarele mici denumite Small Form Factor (SFF), ceea ce a dus la scăderea dimensiunilor componentelor. SFF trebuia să fie succesorul lui ATX. În urmă cu câţiva ani, Intel a anunţat că a început dezvoltarea succesorului ATX, având nume de cod Big Water şi care a fost gândit şi proiectat în secret timp de mai mult de opt ani. La jumătatea lui 2003, compartimentul de dezvoltare de la Intel a denumit oficial Big Water ca Balanced Technology eXtended - sau mai scurt BTX. Plăcile de bază BTX şi carcasele acestora vor fi lansate pe piaţă anul următor. Dar să vedem în continuare ce s-a schimbat la BTX şi ce fel de îmbunătăţiri oferă faţă de ATX.

BTX - detalii fundamentale

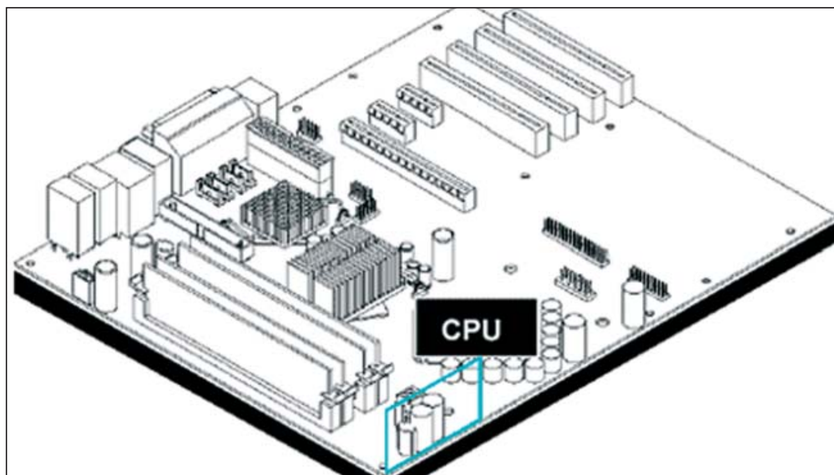
BTX-ul este aproape în toate situaţiile incompatibil cu ATX-ul, singurul punct comun fiind mufa de tensiune care se poate folosi şi pe plăcile BTX.

Ca să puteţi înţelege BTX-ul trebuie mai întâi să vedem motivele pentru care s-a făcut această schimbare. Procesoarele devin din ce în ce mai puternice, plăcile video la fel, de asemenea şi restul componentelor; toate la un loc au început să degajeze din ce în ce mai multă căldură, iar pentru ca sistemele noastre să devină mai silenţioase ventilatoarele active au fost înlocuite cu ventilatoare pasive. În ziua de azi, atât carcasele ATX cât şi plăcile de bază nu au fost gândite să aibă de-a face cu un nivel de temperatură ridicat, de aici putându-se înţelege necesitatea BTX.

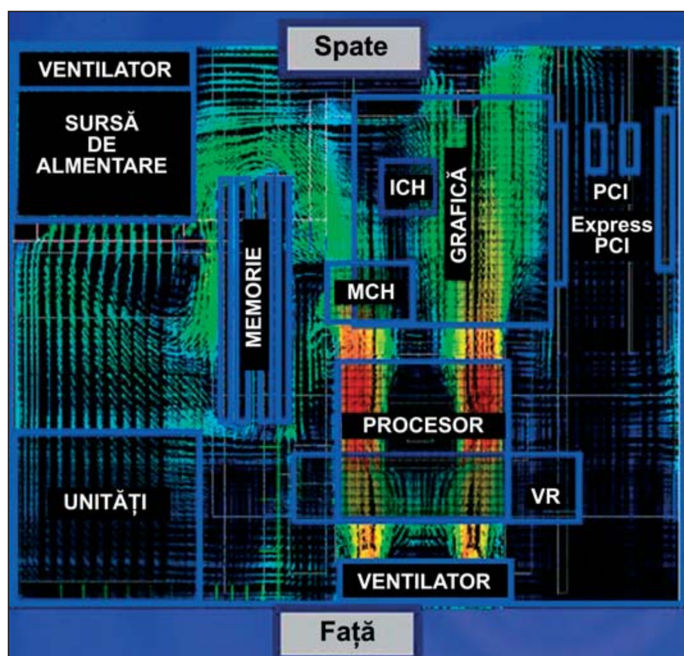


În imaginea de mai jos puteţi să vedeţi o placă de bază BTX care este şablonul pentru acest proiect:

Primul lucru cu care vă atrage atenţia BTX-ul sunt sloturile pentru plăcile suplimentare care şi-au schimbat poziţia. În imaginea din stânga, o să observaţi în total şapte sloturi, de la stânga la dreapta: un slot PCI Express x16, două sloturi PCI Express x1 şi patru sloturi PCI de 32 biţi. Cel mai apropiat de procesor este PCI Express x16, care va fi folosit pentru partea grafică. Reproiectarea componentelor de pe placa de bază s-a făcut pentru a îmbunătăţi circuitul aerului în toată carcasa; mutarea procesorului departe de sursa de tensiune (care în mod normal se încălzeşte suficient de mult încât să contribuie la încălzirea procesorului) permite astfel oricărei componente din sistem să aibă parte de o ventilaţie mai mare. O să observaţi că chipsetul este în aceeaşi linie cu procesorul, permiţând aerului pe care îl conduce ventilatorul către procesor să meargă şi către regulatorii de tensiune, chipset şi placă video, răcind astfel mult mai eficient. Sloturile de memorie au fost mutate în marginea din stânga plăcii, dar pot primi aer proaspăt şi de la cooler-ul montat deasupra procesorului. Poţi observa mai bine modulul de răcire în următoarea imagine: „Conducta" albă din plastic împrejmuieşte modulul (compus din radiator şi ventilator) care răceşte procesorul. Pe viitor, modulul poate fi înlocuit cu răcitoare mult mai exotice (răcitoare cu



Placă de bază BTX



Aici placa video este aşezată pe o extensie de soclu, care se montează vertical

apă sau răcitoare cu compresoare). În acest proiect particular, radiatorul şi ventilatorul măsoară împreună 90 mm. Pentru a înţelege şi mai uşor cum circulă aerul pentru a răci carcasa BTX, priviţi imaginea de mai sus.

Trei mărimi diferite de BTX

Există trei modele (mărimi) de carcase BTX: picoBTX, microBTX şi regular BTX. În imaginea de jos se poate observa atât diferenţa de



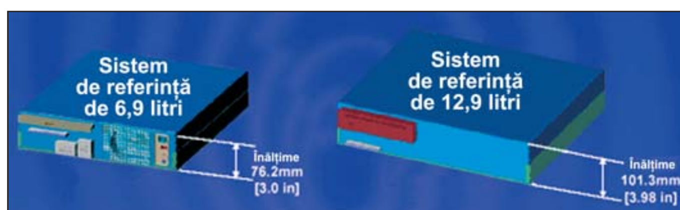
Placă picoBTX

mărime a plăcilor BTX cât şi aceea a numărului de sloturi extinse aflate pe placă.

Standardul picoBTX va avea unu sau două sloturi de extensie. Carcasele PicoBTX vor fi echipate cu un bay (cadru) de 3.5" şi unul de 5.25". Cel mai popular standard dintre cele trei va fi microBTX şi va avea patru sloturi. Carcasele MicroBTX vor cuprinde un bay de 3.5" şi două de 5.25".

Modelul BTX regular, va avea 7 sloturi de extensie şi va suporta trei bay-uri de 3.5" şi trei de 5.25". Carcasele BTX regular seamănă mult cu carcasele mid-tower ATX.

Carcasele pentru plăcile BTX standard sunt de două mărimi diferite - Tip I şi Tip II. Carcasele de Tip I au o înălţime 101,3 mm şi se pot instala in interiorul acestora plăci PCI express, în timp ce carcasele de Tipul II sunt mici şi au o înălţime de 76,2 mm. Plăcile extinse (PCI express, etc.) vor sta pe un soclu de extensie sau vor fi fabricate cu



Carcase BTX

un profil mai mic decât în cazul carcaselor de Tip II.

Plăcile video pentru BTX

Majoritatea plăcilor de bază se vor baza pe o placă video ce se va introduce în slotul PCI Express. ATI a anuntat deja ca va introduce pe piaţă plăci video pentru slotul PCI Express



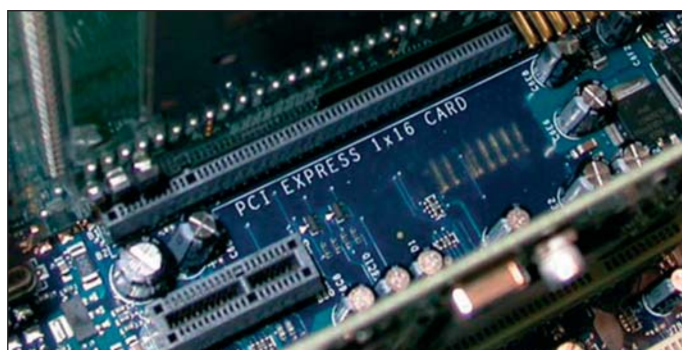
Placă video introdusă în soclul de extensie



Spatele carcasei microBTX, aici poti vedea radiatorul circular de pe procesor.

odată cu apariţia în magazine a platformelor BTX. De altfel, platformele pot avea sloturi PCI Express de diverse mărimi, iar plăcile grafice vor folosi implementarea slotului PCI Express x16 care va oferi o bandă de transfer de 8GB/s.

Aşa cum am menţionat şi mai devreme în articol, placa video poate fi montată vertical sau orizontal în funcţie de carcasele BTX. Cu siguranţă că atât plăcile de bază cât şi carcasele vor permite montarea verticală a plăcii video. Ultimul punct de discuţie este răcirea; avantajul sistemului performant de răcire din BTX, îi va ajuta pe producătorii de plăci video să-şi echipeze plăcile cu coolere pasive, profitând astfel de aerul care circulă de la procesor spre chipset şi spre placa video.



Acest slot PCI Express x16 se va găsi în curând sub placa grafică!



Modele de carcase

Carcase BTX şi surse de tensiune

După cum am spus la începutul articolului, standardul BTX are conectori de tensiune pentru placa de bază identici cu cei ai ATX - chiar am precizat că sursa ATX s-ar putea folosi în carcasele BTX pentru alimentarea plăcilor de bază BTX. Majoritatea surselor ATX nu se vor potrivi în micro şi nici în carcasele picoBTX, însă vor fi compatibile cu carcasele BTX mari. Singurul lucru cert al standardului BTX este noul cablu de tensiune de 3,3 V pentru Serial ATA. În imaginea de mai jos poţi să observi câteva surse de tensiune pentru carcasele microBTX.



În final...

Primele plăci de bază BTX, carcase şi surse de tensiune vor apărea în 2004. O placă de bază (mică) picoBTX poate încapsula mai multe componente decât una microATX. Schimbarea de la ATX la BTX ne oferă un PC cu mai multe interfeţe de conectare, şi care va avea vechiul PS/2, dar există posibilitatea să-i lipsească porturile seriale şi paralele care în timp vor dispare cu siguranţă. În fine, BTX va obliga tehnologia să producă PC-uri mult mai silenţioase şi nu vom mai fi obligaţi să cumpărăm calculatoare cu carcase mici fabricate de un producător anume ca să beneficiezi de un calculator silenţios. Tot BTX va fi cel care va face mai accesibilă interfaţa Serial ATA, iar sloturile PCI Express vor deveni obişnuite. Tranzitarea de la ATX la BTX a durat mai puţin timp decât similarele adaptări pe care le-am văzut în trecut. Pentru cei care aţi investit puternic în plăcile de bază ATX şi plăcile grafice AGP, nu există momentan un motiv de panică. Va trece mult timp până ATX-ul va muri; de altfel, ne-am descurcat destul de bine cu generaţia ATX şi eu zic că o să ne descurcăm bine şi de acum încolo pentru că au început deja să apară plăci video cu răcire pasivă şi răcitoare cu compresor pentru procesoare care sunt destul de silenţioase. Singurul segment pe care o BTX-ul îl va domina de la început va fi cel al carcaselor cu dimensiuni reduse.■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro



O imagine mărită a carcasei microBTX



IncrediMail



UN ALTFEL DE CLIENT DE E-MAIL

E-mail-ul s-a dezvoltat în cele din urmă! Acesta este sloganul celor de la IncrediMail cu care îi întâmpină pe cei care s-au hotărât să utilizeze clientul de mail al companiei.

Dacă ţi s-a părut de multe ori că activitatea de a trimite e-mailuri este de multe ori mată, redundantă sau anostă, şi ai dorit să trimiţi e-mail-uri care să arate mai vii decât cele standard, IncrediMail îţi oferă acum posibilitatea de a transforma un e-mail obişnuit într-un mesaj care merge dincolo de text.

IncrediMail este un client de mail ce are numeroase caracteristici multimedia unice, care-ţi dau posibilitatea să transformi e-mail-urile tale statice într-unele cât mai expresive.

Instalare şi configurare

La adresa **http://www.incredimail.com/english/download.html** poţi să obţii o copie gratuită a kitului de instalare pentru versiunea gratuită a programului. Dacă vei dori să achiziţionezi versiunea Premium va trebui să plăteşti 29.95 USD; despre aceasta vom vorbi însă ceva mai târziu.

După ce ai descărcat kitul de instalare poţi să începi instalarea programului urmând instrucţiunile primite. Cum bine ştii, pentru a putea utiliza un client de e-mail trebuie să ai un cont care să suporte POP3 (Post Office Protocol - versiunea 3 - **http://www.faqs.org/rfcs/rfc1939.html**). Versiunea free a lui Yahoo nu mai oferă acest serviciu, dar dacă ai un cont de e-mail la Hotmail, atunci poţi să utilizezi IncrediMail fără probleme. Un alt loc unde beneficiezi de un cont gratuit de e-mail care suportă POP3 este **www.softhome.net**.

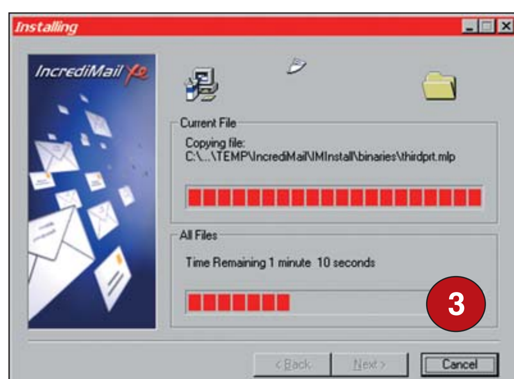
Dacă ai terminat de instalat programul, urmează să configurezi şi să setezi datele referitoare la conturi şi identităţi. Primele lucruri care ţi se vor cere, după ce ai acceptat "License Agreement", sunt câteva date personale, şi să subscrii (opţional) pentru a primi e-mailuri în momentul în care apar noi opţiuni şi oferte de la IncrediMail. Urmează apoi setarea contului, aici având posibilitatea să alegi între configurarea automată (programul va importa un cont dintr-un alt client de e-mail care este deja instalat în calculator), sau configurarea manuală. Dacă doreşti să foloseşti IncrediMail pentru un alt cont, atunci vei alege să configurezi manual programul. Completezi apoi numele şi adresa de e-mail, iar IncrediMail va detecta automat serverul de primire (POP3) şi serverul de trimitere (SMTP - Simple Mail Transfer Protocol). Dacă acestea sunt în regulă, va mai fi nevoie doar de numele tău de utilizator şi de parolă pentru a putea să începi să foloseşti programul (în cazul unui cont de Hotmail va trebui să completezi doar numele, adresa şi parola). Unele servere de e-mail s-ar putea să-ţi ceară porturi specifice pentru POP3 sau SMTP. În acest caz, după ce ţi-ai creat un cont, vei accesa meniul [Tools] > [Accounts] > [Properties] > [Advanced] şi aici vei introduce numerele

1

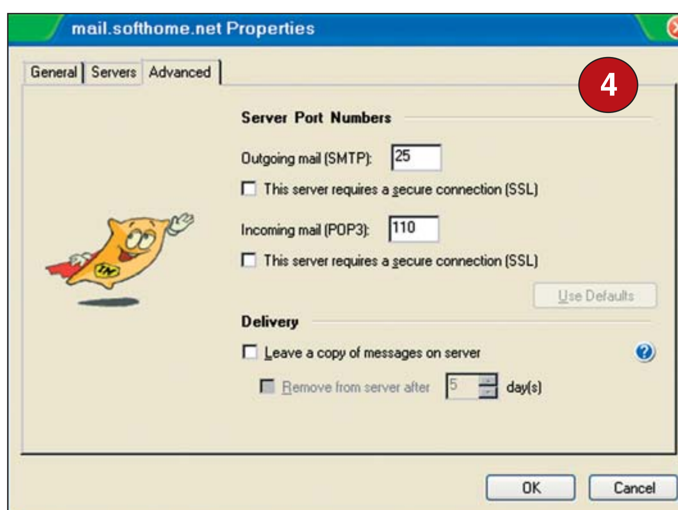
Feature	Personal	Professional 30
POP	×	×
SMTP	×	×
Web Mail	×	×
No Ads from our Sponsors		×
Storage Size	6MB	30MB
Messages	150	1000
Transfer	10MB/month	250MB/month
Commercial Use		×
Recipients Per Message	10	50
Old Messages Don't Expire		×
POP Frequency	1×/10 minutes	1×/minute
Price	free	$30/year



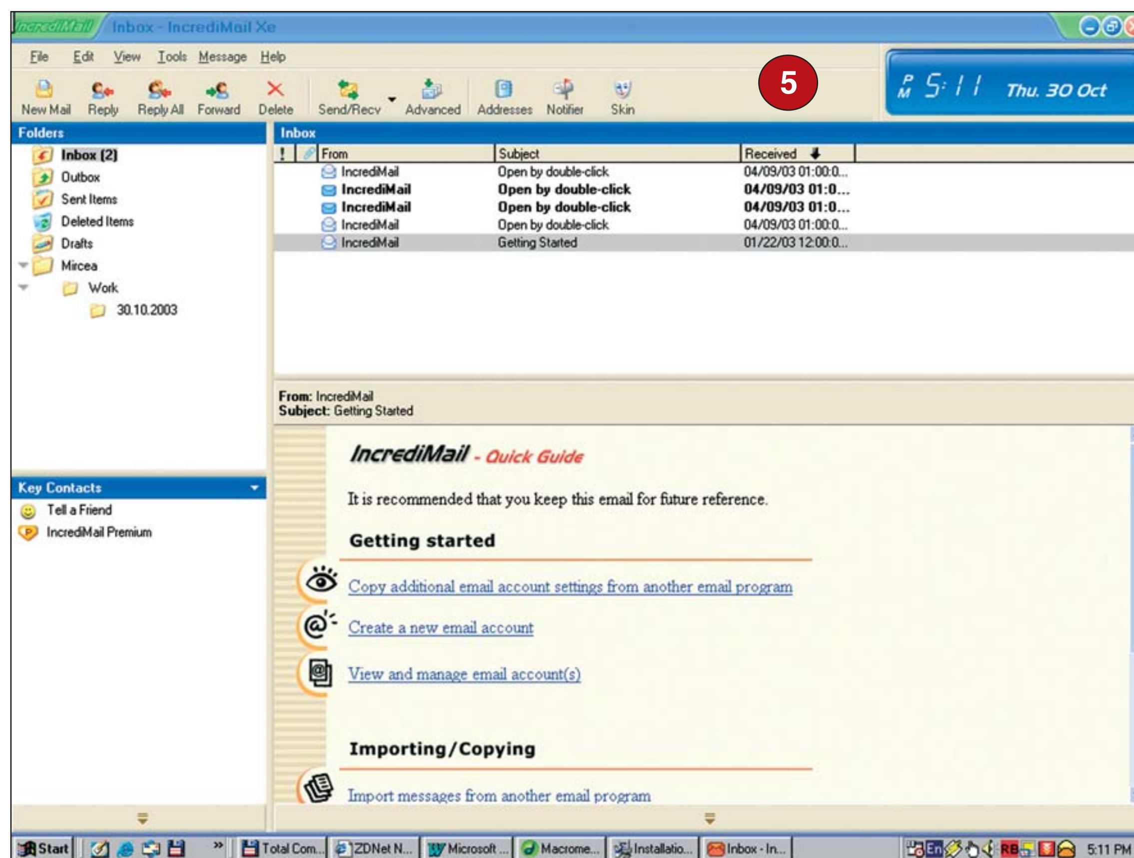
SoftHome.net îţi oferă două tipuri de cont: Personal, adică gratuit, şi Professional, 30 USD/an, iar la adresa http://www.softhome.net/help/pop_incredimail.html poţi să vezi cum se configurează IncrediMail pentru a putea fi folosit cu această adresă



Instalarea IncrediMail



Setările porturilor pentru un cont pe SoftHome.net. Tot aici poţi să optezi dacă doreşti să laşi un mesaj pe server sau nu, iar în cazul primei opţiuni, după câte zile să fie acesta şters



Interfaţa IncrediMail

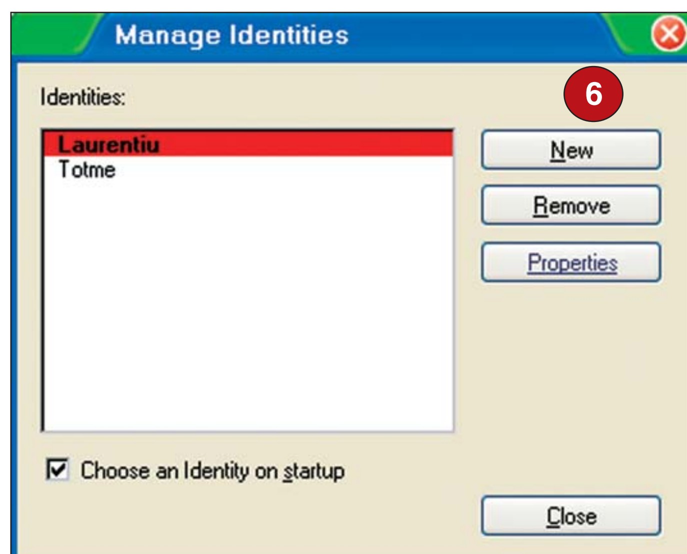
corespunzătoare pentru porturi (vezi imaginea 4).

IncrediMail suportă mai multe identităţi, permiţând în acelaşi timp şi conturi multiple. Dacă în afară de tine mai există o persoană (sau mai multe) care doreşte să utilizeze programul, fiecare va trebui să-şi creeze o identitate separată. Astfel, de la meniul [File] > [Identities] > [Manage Identities] (vezi imaginea 6), poţi să creezi o nouă identitate, sau să le modifici pe cele existente.

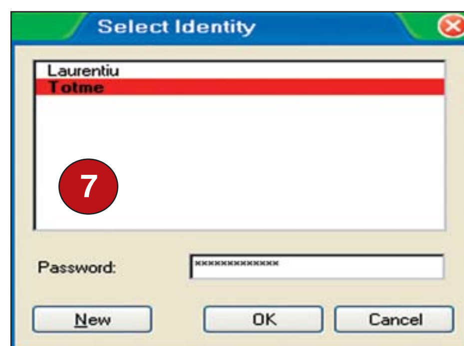
Aceste identităţi sunt protejate de parole, astfel că utilizatorul X nu va putea citi mesajele lui Z, şi nici nu va putea şterge identitatea acestuia. Tot de la acest meniu vei putea alege contul unui anumit utilizator care să pornească odată cu programul. De la [File] > [Switch Identity] se poate trece de la contul tău la cel al unui alt utilizator care foloseşte acelaşi calculator.

În cadrul aceleiaşi identităţi pot exita mai multe conturi de mail. Pentru a adăuga un cont nou, sau pentru a modifica sau îndepărta unul existent, vei accesa meniul [Tools] > [Accounts] (vezi imaginea 8).

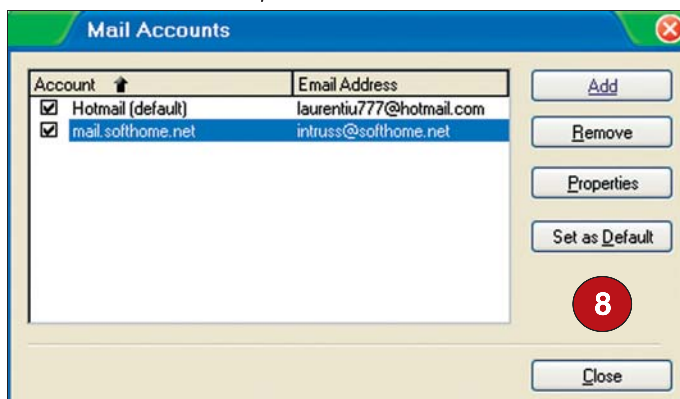
Setările generale ale programului le vei realiza de la meniul [Tools] > [Options], împărţite în 7 categorii: General,



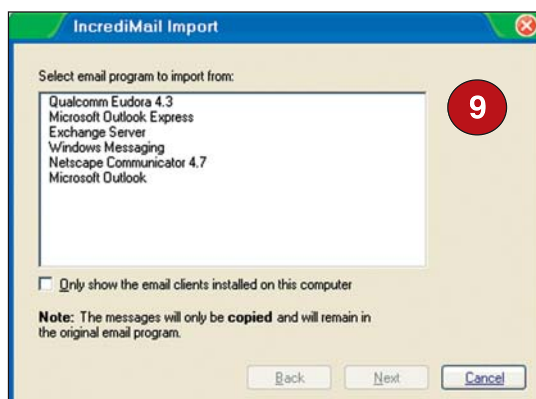
Creează, şterge sau setează o identitate

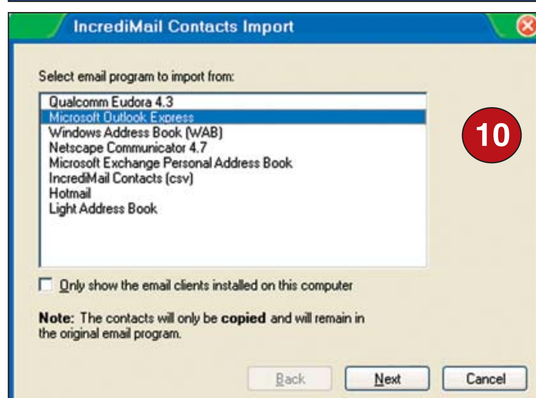


În momentul în care schimbi o identitate ţi se va cere parola care protejează datele şi setările respectivului utilizator



Modifică şi administrează conturile





Importă în IncrediMail mesajele, sau adresele şi contactele din alte programe instalate în calculator

Compose, Receipts, Security, Language, User Info şi Advanced.

General - această casetă îţi permite să setezi IncrediMail ca şi client de e-mail prestabilit, în cazul în care pe calculatorul tău mai există un program de acest fel, să configurezi sunetul şi efectele vizuale, sau cât de frecvent să fie verficat contul de e-mail.

Compose - aici vei alege stilul prestabilit al unei scrisori electronice şi vei putea opta, dacă doreşti, ca fiecărui mesaj expediat să-i fie ataşată o semnătură.

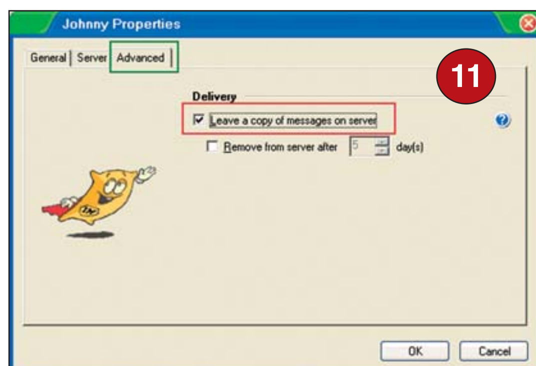
Receipts - vei apela la această opţiune în cazul în care doreşti să fii înştiinţat în momentul în care un mesaj trimis a fost citit.

Printre alte opţiuni, vei avea posibilitatea să foloseşti pentru interfaţă o altă limbă în afară de engleză (din păcate nu există încă o versiune în limba română), să asociezi fişierele ".eml" cu programul, sau mesajele să fie şterse automat la ieşirea din program.

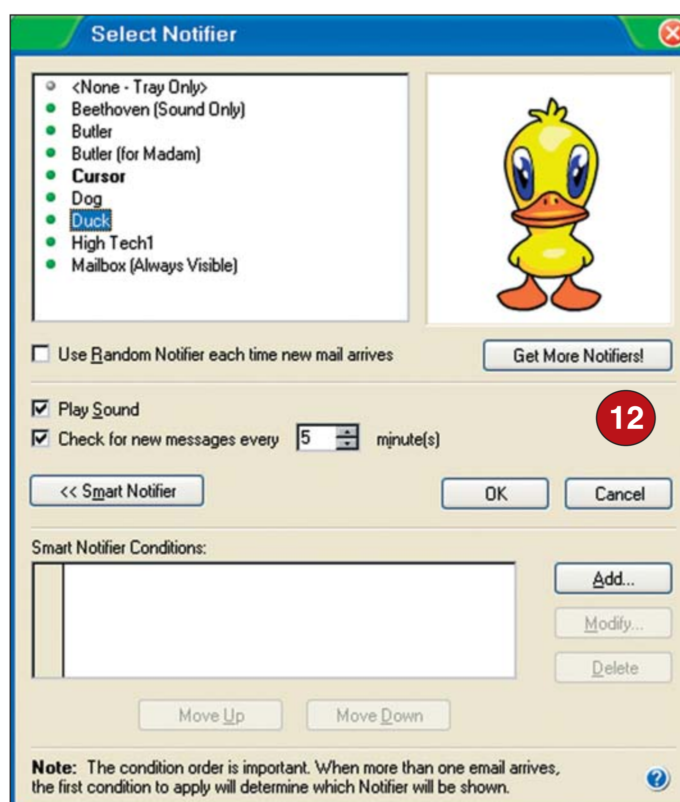
Dacă doreşti ca e-mailurile, pe care le primeşti sau le trimiţi, să fie verificate pentru a nu avea surprize neplăcute, poţi să configurezi programul să scaneze aceste mesaje. Dacă ai Norton Antivirus 2000, accesează în IncrediMail meniul [Tools] > [Accounts] > [Properties] > [Servers]; la câmpul [Incoming Mail Server] scrie 127.0.0.1, iar la câmpul [User name] treci numele de utilizator şi serverul e-mail de primire. Ex.: popescu/pop.mail.yahoo.com. În cazul în care ai versiunea NAV 2001, deschide softul anti-virus, iar din lista meniului [Options] alege [Email Protection] > [Advanced] şi bifează opţiunea [Enable Manual configuration]. Urmează apoi să setezi şi softul IncrediMail. La meniul [Tools] > [Accounts] > [Properties] > [Server], la câmpul [Incoming Mail server] trebuie să scrii: pop3.norton.antivirus, iar la [Username] vei trece numele de utilizator furnizat de ISP şi conţinutul iniţial al căsuţei [Incoming Mail server], de exemplu: nume/mail.softhome.net (în cazul în care ai un cont la SoftHome.net).

Utilizatorii care au instalat Norton AntiVirus 2002 sau 2003, vor trebui doar să bifeze opţiunea "Email Scanning", dar în cazul în care faci trecerea de la NAV 2001 la NAV 2002 va trebui să readuci setările în IncrediMail la cele prestabilite.

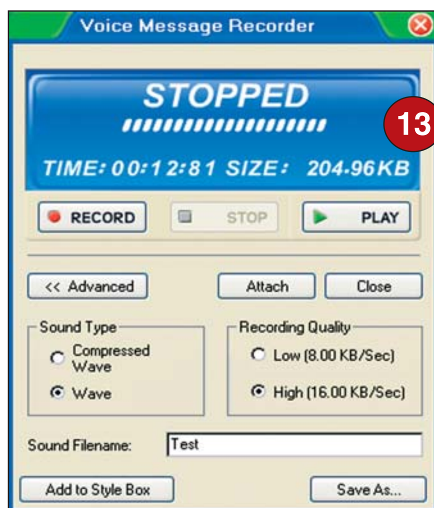
Dacă utilizezi şi un alt client de e-mail în afară de IncrediMail, poţi să importi din acesta e-mail-urile şi contactele/adresele salvate în respectivul program (Outlook, Eudora, Netscape etc.). Astfel, de la meniul [File] > [Import] > [Messages], vei alege programele din care doreşti să transferi e-mail-urile, acţiune care s-ar putea să dureze mai mult în cazul în care ai multe scrisori sau ataşamente de



Păstrează o copie a mesajului pe server



Alege mesagerul care-ţi place



Recorderul de voce

dimensiuni mai mari. Pentru a importa contactele sau adresele vei selecta meniul [File] > [Import] > [Contacts] şi, ca şi în cazul e-mail-urilor, aştepţi până se realizează transferul, după care finalizezi operaţiunea printr-un clic pe butonul [Finish].

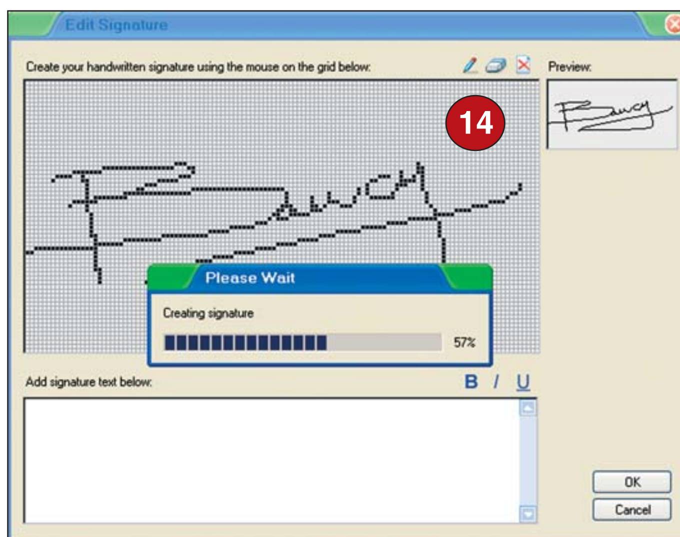
Pentru a putea folosi alternativ IncrediMail şi un alt client de e-mail, va trebui să ai grijă ca, în momentul în care realizezi un cont, să bifezi opţiunea [Leave Messages on Server]. Dacă aceasta nu este bifată, printr-o acţiune prestabilită, IncrediMail va şterge mesajele din server după descărcare, iar acestea bineînţeles nu vor mai fi disponibile pentru un alt program. Această măsură este luată pentru ca mesajele vechi să nu se adune pe server şi să se creeze situaţia de a nu putea primi mesaje din cauza faptului că spaţiul alocat contului tău a fost depăşit. Tot de aici poţi să setezi şi timpul de "staţionare" a mesajelor pe server.

E-mail interactiv

Zilnic, de pe sit, poţi să descarci diverse animaţii, sunete sau fundaluri

Acesta a fost motivul principal pentru care a luat naştere acest soft: unele persoane au simţit nevoia de a-şi transmite ideile, gândurile sau mesajele într-un mod mai plăcut şi mai expresiv.

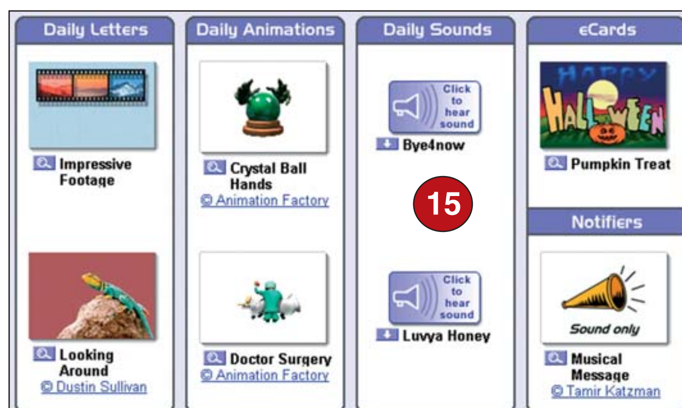
Primul lucru interesant cu care te vei întâlni după ce vei începe să utilizezi programul, este modul în care eşti anunţat că ai un e-mail nou. Dacă eşti online şi vei vedea în dreapta ecranului un gentleman britanic cu o tavă pe care există o scrisoare, persoană care te va anunţa, cu o voce de bariton, "You have mail, sir!", nu intra în panică, nu e nici un virus şi nici un programel de desktop instalat de altcineva, ci doar unul dintre modurile prin care IncrediMail te înştiinţează că tocmai ai primit un mesaj. De fapt nici nu trebuie să rulezi programul pentru a afla dacă ai primit e-mail, ci doar să bifezi opţiunea [Tools] > [Options] > [General] > [Application] > [Launch IncrediMail on startup], iar mesagerul te va anunţa în momentul când un mesaj a sosit în "căsuţa" ta poştală,



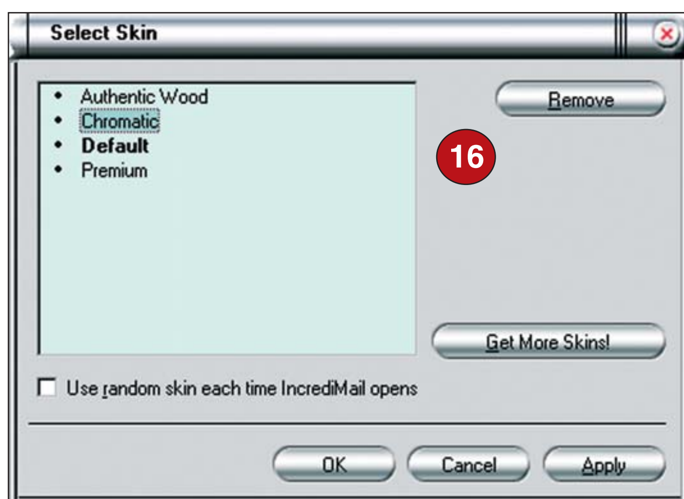
Creează-ţi propria semnătură

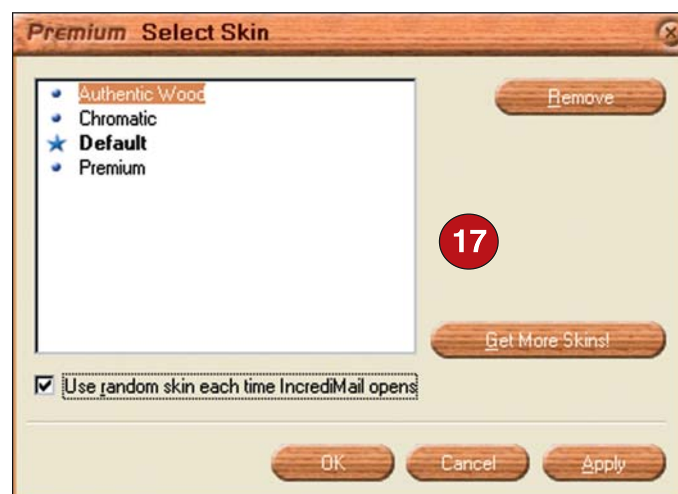
după care vei putea să porneşti programul propriu-zis.

Un alt lucru bun este faptul că acum ai posibilitatea să controlezi modul în care vor arăta scrisorile tale. Probabil că, dacă nu te-ai plictisit încă de aspectul prea tradiţional al e-mail-ului, o vei face curând. În momentul în care trimiţi un e-mail, poţi să alegi pentru acesta un fundal care să se asorteze cu ocazia sau dispoziţia de moment. Aceasta poate fi o metodă mult mai bună de a te face înţeles, şi poate avea un efect pozitiv şi asupra celui căruia îi scrii. Din păcate, conform celebrei zicale "nu există bine fără rău", şi în acest caz există două impedimente pentru



realizarea şi expedierea unui mesaj care să aibă un background (fundal) aparte. Astfel, dacă vei trimite un e-mail unei persoane care utilizează Hotmail, dar care nu are instalat IncrediMail, respectiva persoană nu va putea vedea background-ul ales de tine, aşa că nu merită să-ţi dai silinţa. În plus, dimensiunea fişierului va fi semnificativ mai mare. De altfel, acesta este unul dintre marile neajunsuri ale programului: mărimea fişierelor create; de exemplu, un mesaj pentru care am ales un fundal deosebit, în care am inserat 3 iconuri (emoticons), o semnătură şi căruia i-am ataşat un fişier de 80 KB, a totalizat în urma acestor operaţiuni 170 KB. Dacă unui astfel de e-mail doreşti să-i mai ataşezi un mesaj vocal de calitate medie, vei ajunge în cele din urmă la o dimensiune "supărătoare". Efectele 3D sunt o altă caracteristică plăcută integrată de acest program. Vei vedea cum mesajul pe care tocmai l-ai expediat şi-a luat zborul sau dispare în ocean. De asemenea, când ştergi un mesaj, acesta va fi tăiat ,





Versiunea Premium îţi permite să schimbi look-ul programului

găurit, sau chiar mototolit.

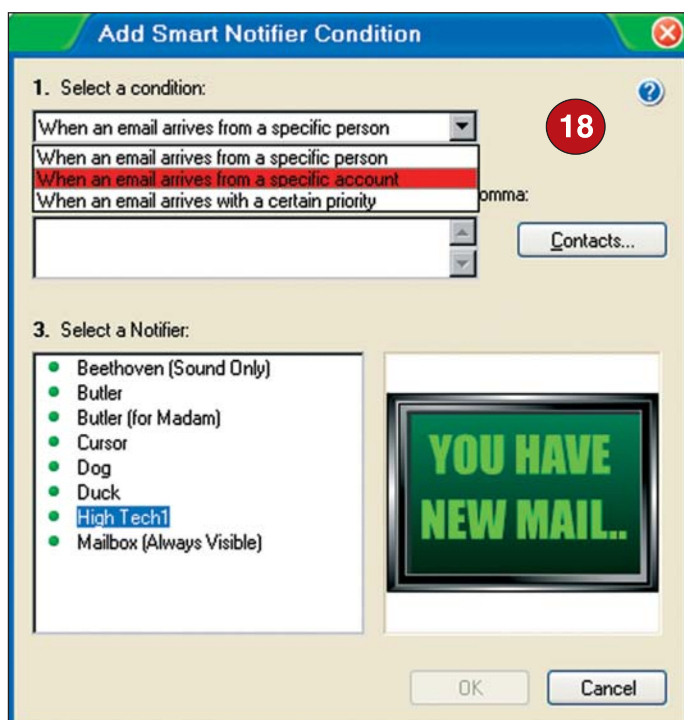
Animaţiile pot fi introduse în mesajul propriu-zis şi ca non-ataşamente. Aceasta este o modalitate prin care poţi să transmiţi sau să evidenţiezi mai intens un anumit aspect al e-mail-ului. În plus ai posibilitatea să capturezi orice .GIF animat şi să-l introduci direct în "Style Box-ul" programului. Iconurile sau "emoticons" cum mai sunt denumite acestea, nu sunt o inovaţie, dar ai posibilitatea să alegi dintr-un set destul de complex, câteva originale şi destul de expresive.

Efectele vizuale nu reprezintă totul în IncrediMail, deoarece creatorii acestuia au introdus şi efecte auditive. În cazul în care ai scris un e-mail unui prieten pe care doreşti să-l binedispui, poţi să adaugi background-ului un efect sonor care reprezintă "râsul" unui copil, sau poţi să-ţi manifeşti supărarea printr-un strigăt sau ţipăt strident.

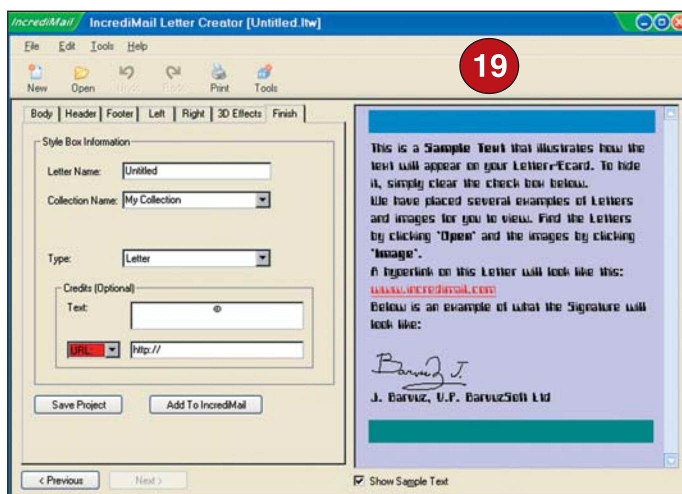
O opţiune "extra" cu care este dotat IncrediMail o reprezintă recorder-ul de voce. Prin intermediul microfonului vei putea înregistra o secvenţă auditivă cu mesajul tău, care va fi transformată într-un fişier pe care ulterior îl vei ataşa e-mail-ului tău. În funcţie de calitatea sonoră a mesajului, ai de ales între patru variante de înregistrare: compressed wave low (1,63 KB/sec), compressed wave high (3,25 KB/sec), wave low (8 KB/sec) sau wave high (16 KB/sec).

Cei care încă mai suspină după maşina de scris nu vor fi deloc dezamăgiţi, fiindcă ai posibilitatea, dacă vei activa opţiunea [Typing sounds], să auzi binecunoscutele sunete ale unei astfel de maşini în momentul în care scrii un mesaj. Înainte de a expedia un e-mail, programul îţi va afişa automat aspectul prealabil al ataşamentelor, fie acestea imagini, filme, flash sau sunete. Nu în ultimul rând, mai ales în cazul unui e-mail oficial, la sfârşit ai posibilitatea să ataşezi semnătura proprie, pe care o poţi realiza cu ajutorul editorului integrat în program.

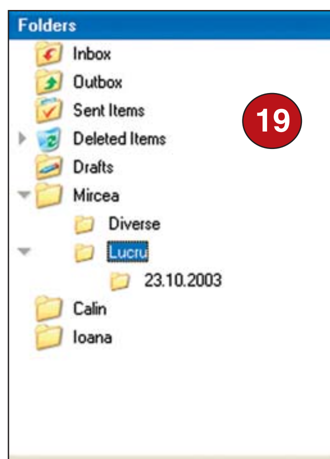
După cum am mai spus,



Mesageri mai „inteligenţi" în IncrediMail Premium



Letter Creator, o opţiune de 20 USD



Organizarea dosarelor

aceste opţiuni transformă mesajul tradiţional într-unul mult mai expresiv şi mai sugestiv. În orice caz, aceste opţiuni „se plătesc" atunci când vine vorba de dimensiunea în KB a mesajelor. Orice element în plus înseamnă şi KB suplimetari (bineînţeles că, dacă nu doreşti să expediezi mesaje stufoase, vei putea trimite e-mailuri în format tradiţional, fără nici un element suplimentar). Dar, în cele din urmă, rămâne ca tu să decizi dacă avantajele expedierii unui astfel de e-mail sunt mai semnificative decât dezavantajele.

Cu toate că IncrediMail este gratuit şi poţi să descarci animaţii, sunete sau fundaluri de pe situl **www.incredimail.com**, versiunea Premium oferă câteva opţiuni suplimentare:

- fără reclame. În colţul din dreapta sus se află căsuţa în care se găsesc informaţii despre conectivitate, mesaje sau transferul acestora. Acest spaţiu este utilizat şi pe post de banner publicitar în versiunea gratuită, însă în IncrediMail Premium aceste reclame nu mai sunt afişate.

- fără link la sfârşitul e-mailului. Persoanei căreia îi trimiţi un mesaj cu IncrediMail Premium nu-i va mai apare la sfârşitul e-mail-ului linkul (utilizat în scop publicitar) către situl **www.incredimail.com**, cum se întâmplă dacă utilizezi varianta gratuită.

- mesageri "mai inteligenţi". IncrediMail Office Premium Notifiers sunt mai inteligenţi în versiunea plătită, aceştia fiind capabili să identifice autorul unui e-mail pentru ca tu să afli de la cine ai primit mesajul înainte de a-l citi. Bineînţeles că tu vei seta care mesager să te anunţe că ai primit e-mail de la părinţi, şi care să te anunţe că tocmai ţi-a scris cel mai bun prieten din Canada.

- suport VIP. Cu toate că dispui de suport tehnic din partea realizatorilor programului, dacă vei achiziţiona IncrediMail Premium, cererile şi problemele tale vor avea o prioritate mai mare şi vor fi soluţionate mai repede.

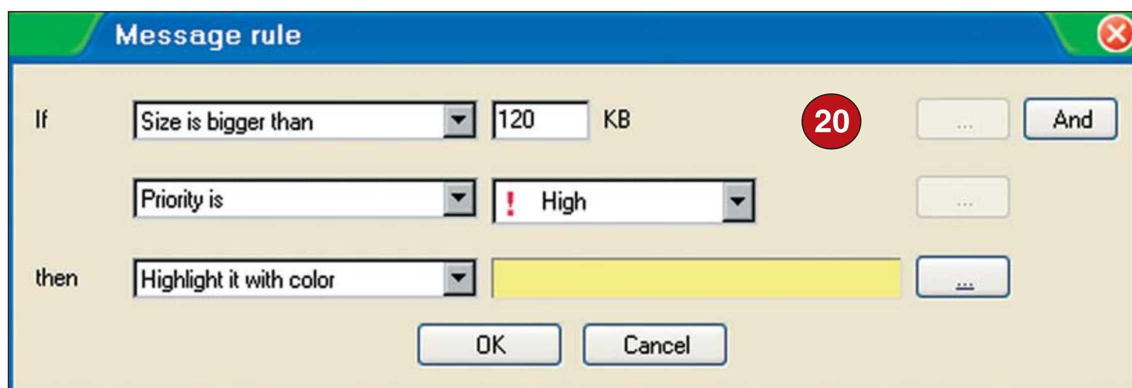
- fundaluri şi mesageri speciali. Dacă pe sit poţi să descarci aproape zilnic alte şi alte fundaluri, sunete sau diferite tipuri de mesageri, există nişte realizări aparte care sunt disponibile numai pentru membrii IncrediMail Premium.

- AAA (Advanced Account Access). Aceasta este o caracteristică foarte utilă în cazul în care doreşti să stai cât mai puţin timp online şi să alegi să descarci doar mesajele care te interesează.

În momentul în care îţi verifici e-mail-ul, o vei face direct pe lista de pe server. Din această listă vei descărca mesajele care te interesează şi vei şterge spamul şi e-mail-urile suspicioase. Managementul timpului este împins la extrem de producătorii softului, deoarece vei avea şi posibilitatea de a stabili ordinea în care să descarci mesajele pentru a economisi cât mai mult timp (vei descărca prima dată mesajele de mărimi mai mici, pentru ca între timp ce tu le citeşti pe acestea, IncrediMail să le transfere şi pe cele mai mari).

- alte interfeţe. Tot în versiunea Premium sunt disponibile diverse interfeţe pentru aspectul programului. (vezi imaginile 16, 17). Mai mult, cu Letter Creator poţi să alegi tu modul în care să arate designul e-mailurilor tale, opţiune pentru care va trebui să mai scoţi din buzunar încă 20 USD.

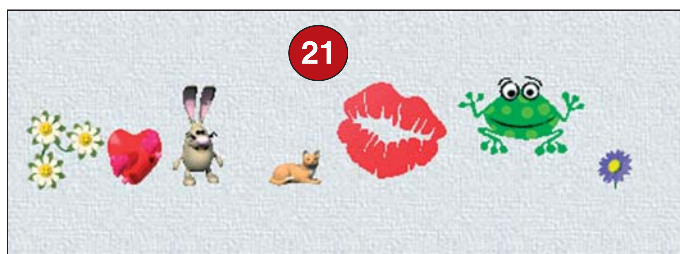
Dacă vei plăti 29.95 USD pentru IncrediMail Premium, vei primi şi un e-mail de confirmare cu numărul de serie şi instrucţiunile pas cu pas pentru configurare.



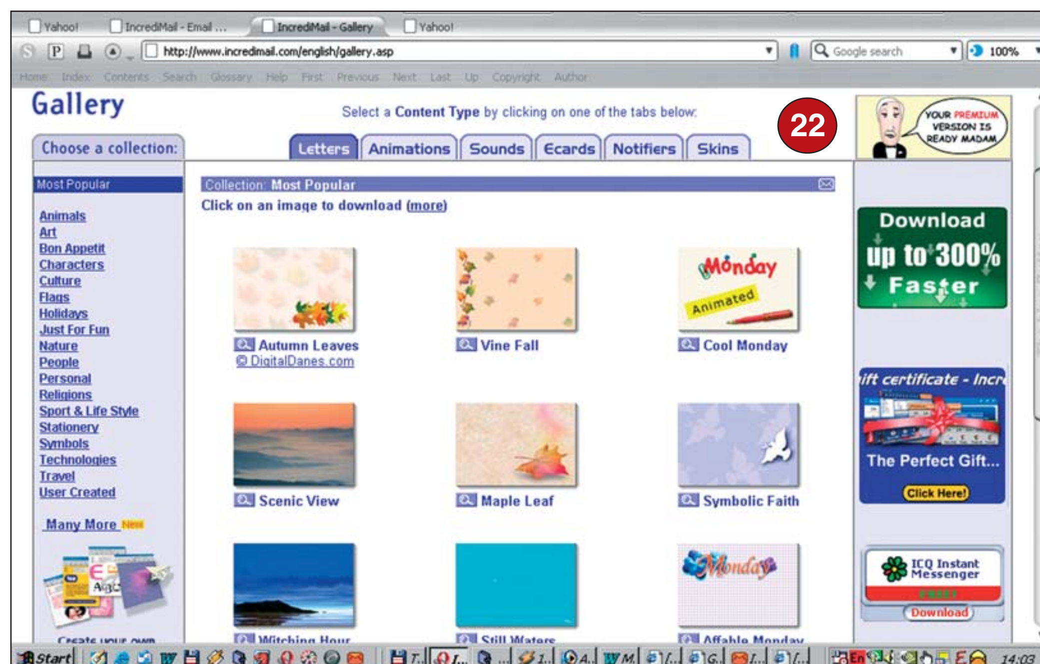
Filtrul condiţional te va ajuta să identifici rapid un mesaj

TIPS AND TRICKS

Probabil că şi pe adresa ta soseşte e-mail nesolicitat. Dacă există o adresă de la care primeşti constant spam, sau nu ştii cum să te dezabonezi de la un serviciu, poţi să blochezi adresa respectivă foarte simplu: clic-dreapta pe un astfel de mesaj, iar din casetă alegi opţiunea [Block



Animaţiile IncrediMail vor da viaţă mesajului tău



De pe situl www.incredimail.com poţi să descarci sunete. animaţii şi fundaluri

Sender]. Ulterior, toate e-mailurile primite de la adresele blocate vor fi direcţionate în directorul cu mesaje şterse.

O caracteristică ce mi s-a părut foarte utilă este reprezentată de faptul că poţi să-ţi organizezi foarte bine mesajele primite. În afară de directoarele Inbox, Outbox, Sent Items, Deleted Items şi Drafts, care nu pot fi şterse, ai posibilitatea să creezi noi directoare în care să aşezi într-un mod organizat toate e-mailurile pe care le primeşti. Prin intermediul combinaţiei de taste [Ctrl] > [Shift] > [F] poţi să regăseşti foarte simplu un mesaj. Tot ceea ce trebuie să faci este să-i dai programului câteva repere, cum ar fi subiectul, mesajul, dacă e-mailul respectiv are ataşament, sau dacă l-ai primit la o dată anume.

IncrediMail are integrat şi un filtru condiţional, care îţi permite să identifici rapid tipul unui mesaj, şi să controlezi modul în care anumite e-mailuri sunt repartizate şi organizate. Dacă, spre exemplu, doreşti ca mesajele de dimensiuni mai mari având o prioritate ridicată să le recunoşti după antetul galben, vei deschide meniul [Tools] > [Message Rules] > [Add] şi vei stabili regulile de filtrare.

În cazul în care ai mai multe conturi şi doreşti să verifici e-mailurile dintr-unul sigur, după ce ai dat un clic pe săgeata de lângă butonul [Send/Receive] vei activa funcţiile de expediere/primire către/de la un cont specific; prin intermediul tastei [F5] vei putea expedia/primi toate mesajele.

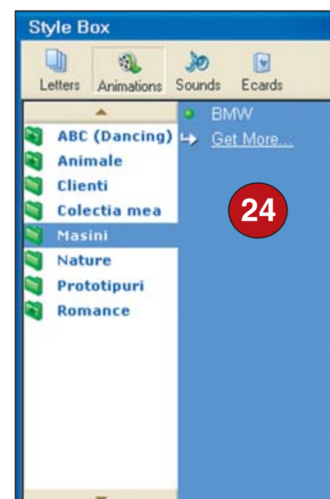
O altă opţiune care te poate ajuta să salvezi ceva timp şi spaţiu este aceea de a goli automat directorul Deleted Items de fiecare dată când închizi programul. Pentru aceasta va trebui să activezi opţiunea "Empty messages from 'Delete Items' folder on exit" pe care o găseşti accesând meniul [Tools] > [Options] > [Advanced]. Totuşi această caracteristică are neajunsurile ei, fiindcă în cazul în care ştergi un mesaj din greşeală, iar acesta nu se mai găseşte nici pe server, atunci l-ai pierdut definitiv.

Dacă vrei să scrii un e-mail în limba engleză, pentru a fi sigur că nu greşeşti, sau pentru a corecta greşelile pe care le-ai făcut din cauză că te grăbeai, poţi să activezi corectorul automat (butonul ABC Spelling), iar dacă vei da un clic-dreapta pe cuvântul scris greşit, ţi se vor oferi alternative pentru o înlocuire rapidă şi uşoară a respectivului cuvânt.

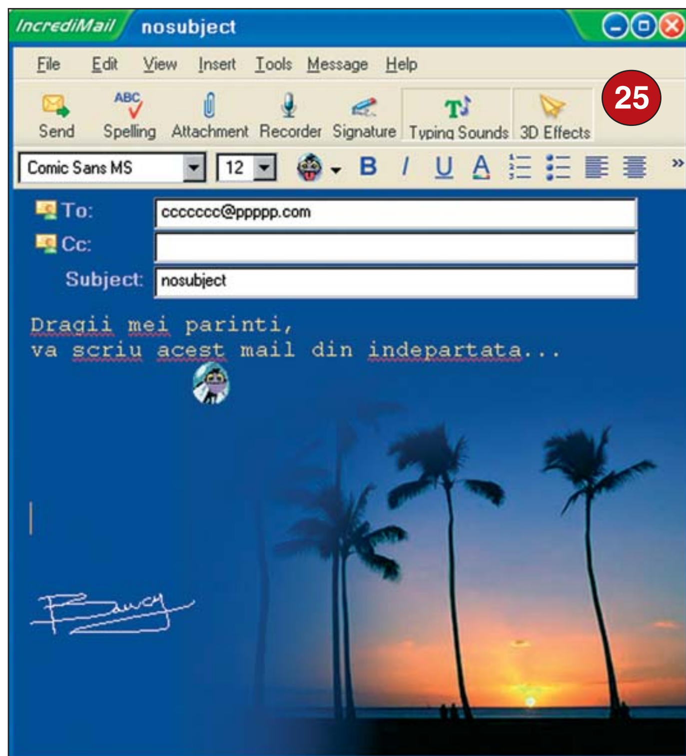
De asemenea, ataşarea unui fişier se realizează extrem de simplu după metoda "drag-and-drop": fişierul pe care doreşti să-l ataşezi îl tragi cu mouse-ul în interiorul e-mail-ului. E-mail-urile tale pot deveni şi mai dinamice dacă în interiorul lor vei insera animaţiile corespunzătoare (clic dreapta pe o animaţie >



IncrediBar schimbă interfaţa IE



Style Box: animaţii, sunete, fundaluri



Aşa poate arăta un e-mail

Insert into edit space - locul unde doreşti să fie amplasată animaţia respectivă în interiorul mesajului).

Cu ajutorul tastei [F5] poţi modifica aleatoriu fundalul unui mesaj şi să-l alegi pe cel care se potriveşte cel mai bine cu textul şi animaţiile e-mailului. Pentru a îndepărta fundalul, foloseşte combinaţia [Ctrl] + [F5].

La adresa **http://www.incredimail.com/english/gallery.asp?typeId=6&lang=9&addon=IncrediMail&pn = 27270596** se găseşte galeria online a programului, de unde poţi să descarci fundaluri, sunete, animaţii sau felicitări electronice. Tot pe situl IncrediMail, la adresa **http://www.incredimail.com/english/more _ from _ im.html** vei găsi alte programe interesante pe care poţi să le descarci şi să le instalezi în calculatorul tău. Un astfel de program este IncrediBar, care va schimba aspectul browserului IE.

Orice imagine sau animaţie pe care o găseşti pe Internet poţi să o adaugi în Style Box, bineînţeles dacă nu încalci drepturile de autor pentru imaginile respective. Pentru a descărca o imagine, clic-dreapta, iar din căsuţa care apare alegi opţiunea "Add animation to IncrediMail Style Box". Toate pozele salvate le poţi găsi în Style Box în dosarul My Collection (e bine să redenumeşti animaţiile şi imaginile salvate pentru a-ţi fi mai uşor să le regăseşti în momentul în care ai nevoie de ele).



Exact ca şi în cazul e-mailurilor, poţi să-ţi organizezi şi să-ţi administrezi colecţia de imagini prin crearea unor directoare specifice.

Câteva precizări la final

Dacă până acum am vorbit doar despre aspectele pozitive ale acestui client de e-mail, iar pe cele mai puţin plăcute le-am menţionat doar fugitiv, trebuie să fim realişti şi să recunoaştem că acestea există, şi că programul nu este perfect. În primul rând softul este parţial gratuit, fiindcă în versiunea "gratuită" nu ai toate opţiunile care, se găsesc doar în IncrediMail Premium. Un alt aspect important este faptul că fişierele (e-mailurile) create ating uneori dimensiuni impresionante, ceea ce poate constitui un impediment pentru anumiţi utilizatori de a apela la acest program. În plus, de multe ori, IncrediMail pare cam prea stufos, iar suportul pentru problemele care apar este destul de redus. În acest sens, locul cel mai bun unde poţi să rezolvi o problemă apărută sunt forumurile de discuţii, unde utilizatorii oferă soluţii care s-ar putea să te ajute şi pe tine.

Dacă programul s-a dovedit destul de stabil şi, în afară de unele probleme legate de grafică apărute pe parcursul testului, IncrediMail a funcţionat foarte bine, trebuie să-ţi spun că, în momentul în care pe calculatorul Duron 1300, 256 MB RAM au rulat 3 sau 4 aplicaţii în plus, viteza de procesare s-a dovedit mult prea mică, iar literele apăreau la un interval de două secunde după ce terminam de scris un cuvânt.

Una dintre marile şi gravele acuzaţii care i s-a adus lui IncrediMail a fost aceea că este un "spyware". Dacă te vei uita în directorul [bin] în cadrul programului, vei găsi acolo un fişier denumit imhook.dll. O perioadă s-a crezut că acest fişier este un "keyloger" (un program spion care capturează ceea ce scrii de la tastatură), existând unele aluzii la acest fapt chiar şi în EULA (End User License Agreement); în plus, fişierului nu i s-a găsit nici o altă întrebuinţare.

Lucrurile s-au clarificat într-o anumită măsură o dată cu lansarea versiunii 912. Soluţia propusă a fost aceea de a şterge definitiv imhook.dll, după ce ai închis în prealabil programul. Dacă aşa crezi că ai scăpat definitiv de griji, s-ar putea să ai dreptate, numai că între timp s-a demonstrat că fişierul respectiv este folosit ca parte integrantă pentru utilizarea tastelor F6 (verifică dacă ai mesaj nou), F10 (compune un mesaj nou) şi F12 (deschide fereastra principală a programului). Vei vedea că, dacă vei şterge imhook.dll, aceste funcţii nu vor mai putea fi realizate. Oricum, dacă eşti din categoria celor mai suspicioşi şi poţi renunţa la utilitatea acestor taste, închide programul şi şterge fişierul imhook.dll aflat în directorul [bin].

Una peste alta, IncrediMail s-a dovedit într-adevăr "un altfel de client de e-mail", trăsăturile şi opţiunile pe care le are îţi vor permite să ieşi din aria destul de limitată a e-mail-ului tradiţional, şi să trimiţi mesaje multimedia care sunt sigur că le vor face plăcere prietenilor tăi. ■

Laurenţiu Bancu
laurenţiu@myc.ro



Lycoris Desktop/LX

AMETHYST UPDATE BUILD 2

Cine a spus că linux-ul nu poate fi folosit şi ca staţie desktop? Desigur, există sute de distribuţii, din care cel puţin 20 se bucură de recunoaştere din partea utilizatorilor. Am avea întâi RedHat care a ajuns de câteva luni la versiunea 9.0. Pe lângă interfeţele grafice "clasice" cum ar fi KDE şi Gnome, cei de la RedHat au dezvoltat un look propriu pentru distribuţia lor - Bluecurve. Ar mai fi SuSE a cărui ultimă versiune pot să spun că i-a lasat pe mulţi cu gura căscată. Slackware a ieşit din "modă" dar este în continuare folosit de fanii dedicaţi. Pentru PowerPC avem YellowDog Linux, avem linux şi pentru SPARC, pentru procesoare RISC sau ARM, avem linux ca şi "embedded OS" pe diferite aparaturi care mai de care mai ciudate. Pur şi simplu, linux-ul este peste tot şi câştigă din ce în ce mai mulţi adepţi. Până nu demult, unul dintre marile dezavantaje ale linux-ului a fost modul în care GUI-urile diferite interacţionau cu utilizatorul. KDE obişnuia să se blocheze frecvent în unele distribuţii obligând de multe ori user-ul să recurgă la linia de comandă sau un Midnight Commander, fonturile erau afişate mai mult sau mai puţin atrăgător iar multitudinea de meniuri care difereau de la o variantă la alta de linux speriau nou-veniţii care se întorceau cu capul plecat la un Windows mai prietenos. Dar acele vremuri au trecut... În ziua de azi avem mai multe opţiuni dacă dorim să facem cunoştinţă cu Linux. Putem alege una din distribuţiile "user-friendly" cum ar fi Mandrake, Xandros, Lindows sau Lycoris. De ce am ales această ultimă distribuţie ca figură centrală a prezentului articol? Mandrake şi Xandros m-au dezamăgit oarecum dovedindu-se nu chiar atât de prietenoase cum speram. Lindows ar reprezenta soluţia ideală pentru începătorii linux dacă nu ar fi un produs comercial. Aşa că mi-a mai rămas să încerc Lycoris. Acest sistem de operare este disponibil în două variante: cea gratuită şi



Din „Control Center" putem configura toate opţiunile sistemul

cea comercială (ultima fiind un pachet îmbunătăţit).

Auzisem de Lycoris de pe diferite site-uri de ştiri iar când am vizitat **www.lycoris.com** am rămas oarecum mirat de asemănarea pe care screenshot-urile o afişau în relaţie cu Windows XP. Curios, am copiat ISO-ul de pe Internet şi l-am scris pe un CD. Paşii care trebuie urmaţi la instalare sunt descrişi la secţiunea My HANDS aşa că am să trec peste această etapă. Oricum, instalarea nu cere prea multă îndemânare, fiind în proporţie de 80% automată. Dar să vedem acum ce ne prezintă Lycoris Desktop/LX Amethist Update 2. Dupa ce la instalare ne-a fost permis să creăm unul sau mai mulţi useri, la prima bootare putem să ne logăm cu unul dintre aceştia (de recomandat în locul accesului direct root care ar trebui folosit, pentru început, doar atunci când sistemul de operare ne-o cere). Pe desktop ne întâmpină 4 icoane:

My Linux System
Network Browser
Personal Files
Recycle Bin



Fiecare dintre ele îşi găseşte un corespondent pe desktopul din Windows. Astfel, "My Linux System" este echivalentul lui "My Computer", "Personal Files" al lui "My Documents" ş.a.m.d. Să nu uităm că Linux-ul, indiferent de distribuţie, foloseşte fişiere ELF ca şi executabile şi drepturi de acces în cazul utilizatorilor. Structura de directoare nu poate fi comparată cu cea din Windows şi nici comenzile cu cele ale DOS-ului. Interfaţa grafică pe care Lycoris o foloseşte la pornirea serverului X este defapt KDE cu un "makeup" atrăgător. Din "My Linux System" avem acces la drive-urile sistemului: partiţiile linux, partiţiile FAT32, unitatea floppy şi cea CDROM. Dacă avem un ZipDisk sau orice alt tip de soluţii de stocare mobile, la inserarea acestora Lycoris le va detecta cu succes şi le va monta tot în această fereastră. Rădăcina sistemului de operare arată astfel:

/auto	**/bin**
/boot	**/dev**
/etc	**/home**
/initrd	**/install**
/lib	**/lost+found**
/mnt	**/net**
/opt	**/proc**
/reg	**/root**
/sbin	**/srv**
/tmp	**/usr**
/var	

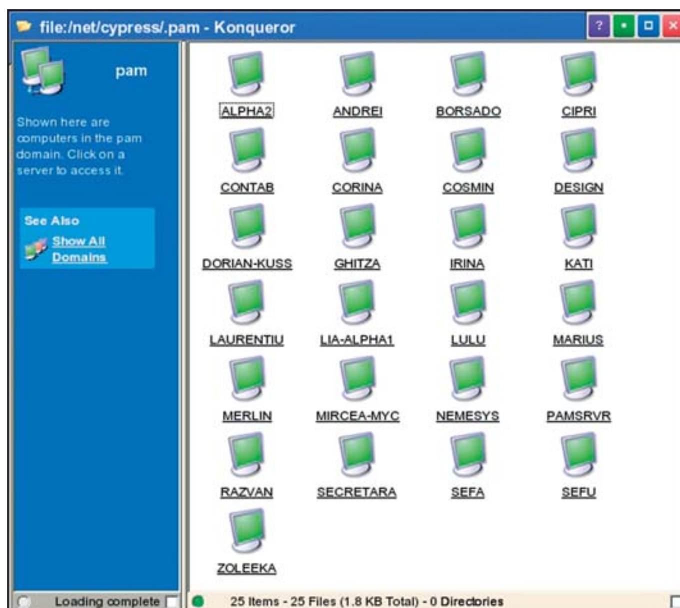
Partiţiile hard discului sunt identificate de **hda1, hda2, hda3, hda#**. În caz că dispunem de mai multe hard discuri, prima partiţie de pe al doilea HDD va fi numită hdb1, a doua - hdb2, etc. Unitatea floppy este accesată prin **/dev/fd0** iar CD-ROM-ul prin **/dev/sd0**. Toate aceste unităţi sunt montate în directorul **/mnt**. Ceea ce "My Linux System" ne prezintă sunt link-uri către aceste unităţi. "Network Browser" accesează share-urile Samba din reţea. Mi-a plăcut la Lycoris că acestea au fost detectate imediat după configurarea plăcii de reţea. "Personal Files" ne permite să grupăm fişierele pe categorii, în directoare predefinite (ca şi în cazul Windows-ului). Ceea ce îi lipseşte desktop-ului Lycoris sunt icoanele scalabile pe care Bluecurve le foloseşte deja în RedHat. În rest, imaginea acestuia poate fi configurată după plac, folosind setările deja existente în sistemul de operare sau copiind teme de pe Internet.

Aplicaţiile

Meniul "start" din Lycoris este numit "Flower Menu". Dacă îl deschidem vom observa că aplicaţiile sunt grupate pe categorii:

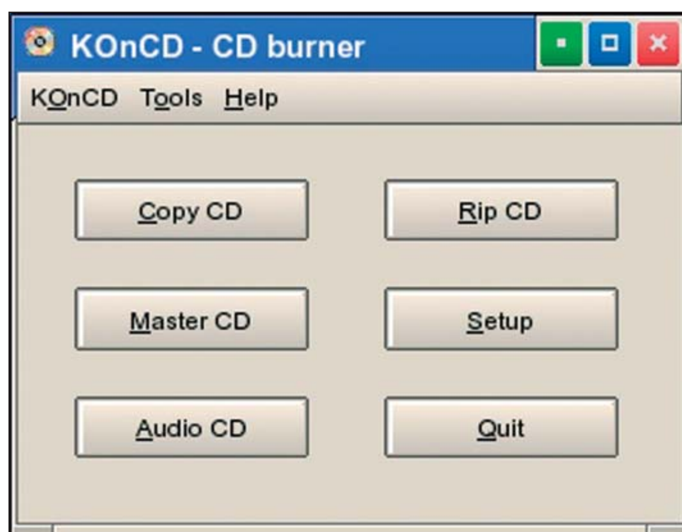
Internet

Browserul încorporat în ultima versiune Lycoris este Mozilla 1.3.1. Nu ar strica să faceţi un update la versiunea 1.4 sau să copiaţi un alt



Lycoris are încorporat cu Samba

browser (cum ar fi Opera), deşi Mozilla, doar cu puţin mai lent decât celelalte, îşi îndeplineşte bine funcţiile. Alături de browserul în sine, Mozilla vine încorporat şi cu Mozilla Mail, aplicaţia de e-mail din Lycoris. În meniul "Internet" mai avem şi un program de conectare la Internet prin modem şi un utilitar FTP. Pentru conversaţii directe pe Internet, sistemul de operare ne oferă trei clienţi pentru AIM, ICQ, respectiv IRC.



Utilitarul de scriere a CD-urilor

Productivity Software

Am fost dezamăgit când nu am găsit în această categorie şi OpenOffice. În locul acestuia, Lycoris oferă KWord, KSpread, KPresenter, KOrganizer şi KAddressBook. Ca şi funcţionalitate acestea sunt destul de limitate, aşa că vă recomand să instalaţi ultimul OpenOffice de pe **http://www.openoffice.org**. Lycoris suportă fişiere RPM aşa că instalarea nu ar trebui să dureze prea mult. Singura bătaie de cap ar fi lipsa de librării, la instalarea multor pachete, Lycoris refuzând să ruleze software-ul.

Games and Puzzles

Pe lângă un clasic joc gen Solitaire şi un Minesweeper care nu puteau lipsi din nici un sistem de operare modern, Lycoris ne mai oferă şi unul de şah, un space shooter numit Galaga (prezent în mai toate distribuţiile linux), un joc Tetris şi încă vreo 6-7 titluri cu care să ne delectăm în timpul liber.

Pictures and Photos

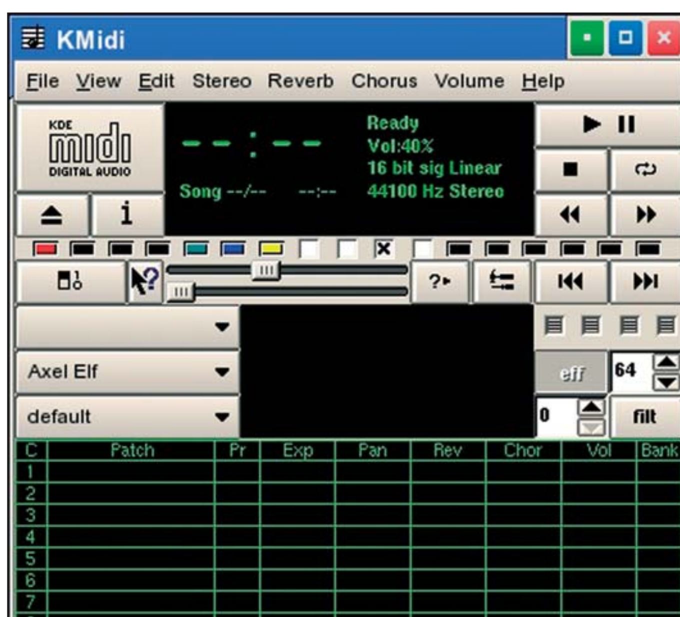
KView este browserul implicit de imagini în Lycoris şi aici poartă simplu numele de "Image viewer". Încorporate mai sunt şi două utilitare de manipulare a imaginilor din camerele digitale şi a celor rezultate din procesul de scanare. Eram dezamăgit că lipsea Gimp-ul din acest meniu, când am văzut un submeniu care se deschidea tot aici din care puteai lansa versiunea 1.2 a cunoscutului editor grafic.

Music and Movies

Din păcate, în pachetul de instalare Lycoris nu se află inclus şi patch-ul multimedia care permite redarea MP3-urilor. Din cauza unor probleme de copyright, mai multe distribuţii linux au renunţat la livrarea acestuia cu sistemul de operare (printre ele numărându-se şi RedHat) dar pachetul poate fi copiat de pe site-ul xmms.org în format RPM. În categoria "Music and Movies" avem două dintre cele mai cunoscute aplicaţii multimedia din lumea open-source: XMMS şi XINE. XMMS este echivalentul lui Winamp de sub Windows iar XINE este un player video excelent ce conţine o mulţime de opţiuni de redare a fişierelor video. Am avut surpriza să observ că XINE a recunoscut fişierele *.avi codate cu ultimul codec DivX pe care le-a redat fără a consuma prea mult din resursele sistemului. Tot aici mai avem aplicaţia RealPlayer pentru Linux şi diferite alte programe audio şi video.



RealPlayer pentru Linux



KMidi - una din aplicaţiile multimedia din Lycoris



Mozilla este browserul implicit în Lycoris

Accessory Programs

Aici se află Konsole (terminalul X pentru KDE), un editor de texte, diferite programe de manipulare a faxurilor, de formatare a dischetelor, un program de arhivare şi Acrobat Reader pentru linux.

System Management

Putem accesa "Control Center", "Update Wizard", putem activa sau dezactiva "remote assistance" sau lansa aplicaţia "Iris". "Iris" este locul de unde pot fi copiate prin Internet mai multe programe pentru Lycoris, deşi oferta era destul de restrânsă la momentul redactării acestui articol.

Desigur, nu sunteţi limitaţi la folosirea acestor aplicaţii, Internetul fiind plin de programe pentru Linux, multe din alternativele aplicaţiilor de mai sus find mai stabile şi mai frecvent folosite. Dar Lycoris poate rula nu numai programe linux. Deoarece are încorporat WINE (WINdows Emulator), puteţi lansa programe DOS/WINDOWS de pe partiţiile non-linux printr-un dublu-click. Nu toate dintre acestea vor porni (WINE fiind încă un proiect în stadiu de dezvoltare) altele vor "îngheţa" după un timp, însă aplicaţiile simple care nu necesită folosirea multor *.DLL-uri vor rula impecabil. Sistemul de operare oferă previzualizare pentru diferite tipuri de fişiere (grafice, audio, text). Spre exemplu, dacă ţineţi cursorul mouse-ului deasupra icoanei unui MP3 (presupunând că aveţi instalat patch-ul pentru XMMS), melodia va porni fără a necesita o aplicaţie anume pentru rulare.

Dacă ar fi să privesc Lycoris în ansamblu pot evidenţia patru mari neajunsuri (lăsând la o parte lipsa de securitate a sistemului de operare):

1. Lycoris se instalează pe aproximativ 1,5GB şi nu oferă posibilitatea de a alege pachetele pe care le dorim instalate. Asta înseamnă că nu putem opta pentru o instalare minimă, sistemul de operare fiind cel care pune condiţii utilizatorului, fapt destul de supărător.

2. Nu se crează o partiţie swap. Dacă nu dispuneţi de RAM destul, s-ar putea să vă treziţi că programele merg mai încet.

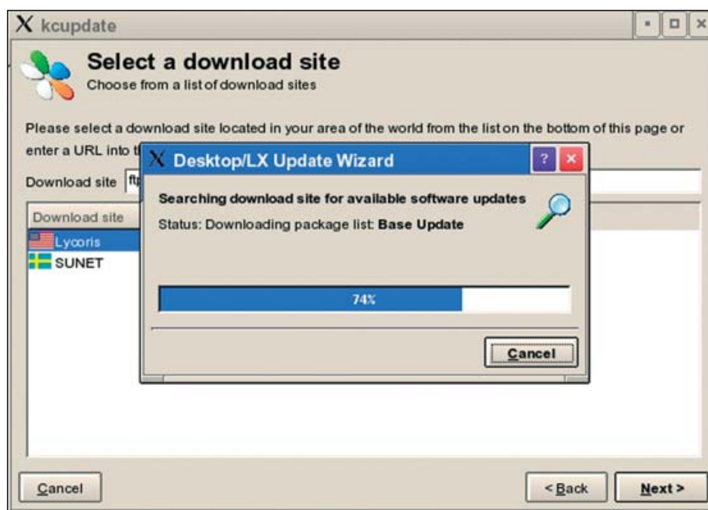
3. Sistemul de operare nu include patch-ul pentru rularea MP3-urilor.

4. Multe pachete omniprezente în lumea linux nu sunt livrate cu Lycoris. Printre acestea se numără OpenOffice şi Midnight Commander.

Părţile bune ale Lycoris-ului ar fi:

1. Uşurinţa în instalare
2. Uşurinţa în folosire
3. Interfaţa grafică plăcută
4. Modul în care detectează perifericele şi reţeaua
5. Posibilităţile multimedia
6. Abilitatea de a rula (unele) aplicaţii Windows

Lycoris este ideal pentru cei care vor să încerce linux ca alternativă a sistemului de operare Windows, pentru cei care vor o staţie desktop pentru navigare pe Internet şi folosirea aplicaţiilor multimedia sau doar un sistem de operare care nu necesită prea multe bătăi de cap la întreţinere. ■



Updatarea sistemului de operare de pe Internet

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

Spammingul

E timpul să-mi verific e-mailul. Mă aşez în faţa calculatorului, tastez www.numesit.com. User name: xyxyxy. Password: *******. Am intrat în căsuţă şi sunt anunţat: Aveţi mesaje noi! Dau un clic pe Inbox şi constat, cu aceeaşi zilnică surpindere, că, din cele 44 de mesaje, doar două sunt "veritabile"...

Cred că te-ai întâlnit de multe ori cu acest scenariu şi cred că nu o dată ţi s-a întâmplat să-ţi verifici e-mail-ul şi, cu puţin noroc, să regăseşti printre zecile de mesaje nedorite şi unul sau două pe care chiar le aşteptai!

Majoritatea celor care au o căsuţă de e-mail primesc spam în fiecare zi. Unii dintre noi mai puţin, la alţii ajung o mulţime de astfel de mesaje nedorite (vezi imaginea 1).

Spammingul este o mare problemă pentru cei care primesc scrisori electronice. Potrivit revistei Business Week, furnizorul numărul 1 de servicii Internet din Statele Unite, AOL, a blocat mai mult de 2 miliarde de mesaje nedorite într-o singură zi (88 pentru fiecare abonat) pentru ca acestea să nu ajungă în căsuţele clienţilor săi. De asemenea, Microsoft, care are în subordine MSN, al doilea furnizor de Internet, şi serviciul de e-mail Hotmail, a declarat că blochează în medie 2,4 miliarde de spamuri pe zi. Conform estimărilor firmei de cercetare Radicati Group din Palo Alto, California, spamul va reprezenta aproximativ 45% din totalul celor 10,9 bilioane de mesaje trimise în toată lumea în anul 2003.

Puţină istorie

Anul acesta a fost un an "aniversar" pentru spammeri. La 31 martie s-au împlinit 10 ani de când termenul de "spam" a fost aplicat unei postări pe Internet, iar la 3 mai, 25 de ani de la primul spam-e-mail.

Cu toate că doar 15 ani mai târziu va fi folosit termenul pentru a defini e-mail-urile nedorite, primul spam a fost expediat pe data de 3 mai 1978. DEC (Digital Equipment Corporation) cumpărată între timp de Compaq şi fiind acum un element al HP, care era, pe atunci, liderul pe piaţa minicalculatoarelor, a trimis un mesaj în care anunţa, cu surle şi trâmbiţe, lansarea calculatorului Dec-20. Carl Gartley, un angajat al firmei, pentru a răspândi vestea, a folosit un progam de e-mail care putea trimite simultan mesajul la 320 de adrese (restul apăreau în "corpul" mesajului, fiind nevoit ulterior să-l retrimită la adresele la care nu ajunsese încă).

Termenul "spam"a devenit foarte popular începând cu aprilie 1994, când doi avocaţi din Phoenix, Lawrence Canter şi Martha Siegel, au postat o reclamă în care îşi prezentau

IMAGINEA 1

games
Yahoo! Mobile

Cell Phone for Kajtor	Kajtor, free Nokia 3595 color screen Cell Phone + free Long Distance! (details i...	Tue 07/10	5k
Storage Service	Abort Notice	Mon 06/10	142k
Personal Invitation for Kajtor	Kajtor, Congratulations! Pre-Qualify for an unsecured MasterCard! (details insid...	Sat 04/10	4k
Colonize Special Offer	Kajtor: Reality TV casting calls...(details inside)	Sat 04/10	2k
Car Insurance Offers	Kajtor, paying too much for car insurance?	Sat 04/10	4k
galadimausman@river.bf	PROPOSAL FOR BUISINESS ASSISTANCE(VERY URGENT.......	Fri 03/10	5k
Customer Services	Last Microsoft Security Pack	Fri 03/10	154k
Term Life Offers	Kajtor, are you covered?	Thu 02/10	3k
Colonize Special Offers	Kajtor, view photos of singles!	Thu 02/10	11k
Invitation for Kajtor	Congratulations Kajtor! Get your Chase Platinum with a 0.0% intro APR	Tue 30/09	6k
Colonize Special Offers	Kajtor, your opinion is needed...	Tue 30/09	2k
Matchmaking Offers	Photos of singles near Kajtor... details inside	Mon 29/09	6k
Important Information for Kajtor	Kajtor, your personal credit report (details inside)	Mon 29/09	4k
Colonize Special Offers	Kajtor, take a look at these special offers...(details inside)	Mon 29/09	4k
Sailer	Extended Car Coverage	Mon 29/09	6k
Personal Invitation for Kajtor	Kajtor, Congratulations! Pre-Qualify for an unsecured MasterCard! (details insid...	Sat 27/09	4k
Colonize Contest Offers	Imagine Kajtor, Every Day, Another $1,000 - For Life	Sat 27/09	5k
	Kajtor, free Nokia 3595 color screen Cell Phone + free Long		

Internet

Start En 12:49

serviciile. Cu toate că postaseră mesajul de câteva ori, pe 12 Aprilie, aceştia au angajat un programator pentru a scrie un script pentru postarea automată pe fiecare grup de discuţii al USENET, cel mai mare sistem de discuţii online din întreaga lume. Pe atunci existau câteva mii de astfel de grupuri, şi fiecare a primit reclama editată de cei doi avocaţi.

În curând lumea a început să numească acest fenomen "spam", iar cuvântul a devenit popular, postările multiple primind această denumire. Unii au asociat termenul cu postări care, cu toate că nu apăreau în mod repetat, erau considerate inutile. Oricum, în general, "spam" era cuvântul folosit pentru flood masiv (postări repetate ale aceluiaşi mesaj).

Mai târziu, "anumiţi" indivizi şi-au dat seama că pot folosi programele de e-mail pentru a trimite tot felul de mesaje electronice la cât mai multe persoane, în ciuda faptului că acestea nu solicitaseră respectivele mesaje. În curând, "spam" a ajuns să denumească aceste e-mail-uri nesolicitate, acesta fiind sensul predominant şi în zilele noastre.

Spammingul: o practică nocivă?

Răspunsul la această întrebare a fost dat de curând: autorităţile americane au emis o lege care prevede că spammerii recidivişti riscă o pedeapsă cu închisoarea de până la 5 ani! Deci este evident că spamul e un lucru rău. De ce? În primul rând, te costă timp. Poate că nu ai nevoie de foarte mult timp să ştergi aceste mesaje, dar, în cazul în care ai mai multe adrese şi trebuie să ştergi spamul zi de zi, vei constata că timpul acordat acestei "îndeletniciri" este totuşi semnificativ. Pe lângă aceasta, ştergerea poate fi şi un proces care să-ţi distragă atenţia de la ceea ce făceai. De fapt, acesta este şi scopul spammerilor, de a scrie mesaje cu subiect care să-ţi atragă atenţia asupra respectivului e-mail.

Un alt impediment este faptul că spamul te întrerupe de la ceea ce tocmai făceai. Multe firme doresc o colaborare eficientă şi rapidă între angajaţi şi clienţi astfel că, mulţi dintre noi, cei care utilizăm Internetul pentru o afacere, avem deschisă adresa de e-mail tot timpul; în acest mod putem fi anunţaţi printr-un semnal vizual sau auditiv când am primit un mesaj. Şi, bineînţeles, aici devine spamul enervant. Vei fi întrerupt de 20-30 de ori pe zi. Exact ca un telefon care sună de 3 ori într-o oră, iar când ridici receptorul, la celălalt capăt nu mai e nimeni. Nu eşti întrerupt pentru mult timp, dar suficient cât să te deranjeze şi să te enerveze. Şi, ce este şi mai interesant, este faptul că nu sunt mari costurile pe care le suportă destinatarul, dar sunt minime şi cele ale expeditorului. Dacă există anumite costuri pentru a deranja pe cineva la telefon din 10 în 10 minute, ceea ce mai limitează într-o anumită măsură volumul acestui mod de distragere a atenţiei, să trimiţi spam la sute de persoane este foarte simplu şi aproape gratis.

În al treilea rând, cutia poştală electronică nu a fost concepută pentru ca spammerii să-ţi poată trimite reclame fără ca tu să le fi cerut acest lucru. Ţi-ai deschis un cont de e-mail, în primul rând pentru a primi mesaje care-ţi sunt destinate personal şi care te interesează, sau mesaje care provin de la situri la a căror listă de ştiri, evenimente sau promoţii te-ai abonat cu bună ştiinţă. Au existat şi multe discuţii legate de spamul "legitim". În momentul când te-ai abonat, să presupunem, la un sit pentru a primi ştiri legate de ultimele produse ale companiei care deţine situl respectiv, pe lângă ştirile de interes mai sunt "scăpate" şi câteva care nu au nici o legătură cu ceea ce te interesează. Dar în acest caz depinde de tine să cântăreşti avantajele şi dezavantajele situaţiei, şi ulterior să hotărăşti dacă vrei sau nu să rămâi abonat al sitului respectiv.

Un alt mare rău pe care-l provoacă spammingul este faptul că încalcă intimitatea utilizatorilor. Spammingul este nediscriminatoriu. Adresele de e-mail sunt extrase din grupurile publice de ştiri sau din listele de abonaţi la anumite situri. Spammerii scanează programele de chat, baze de date, formulare de înregistrare, navighează pe diferite situri şi "scotocesc" orice loc de unde s-ar putea extrage o adresă de e-mail validă.

Rezultatul este dezastruos: dacă ai completat un formular sau ai folosit online adresa ta de e-mail, într-o formă sau alta, riscul de a primi spam este foarte mare. Şi, de fapt, intimitatea pe Internet înseamnă să fii lăsat în pace să-ţi vezi de problemele tale; dar dacă vei folosi în cyberspace adresa ta de e-mail, spammerii sigur nu te vor lăsa în pace.

Din păcate, mulţi utilizatori obişnuiţi ai Internetului au realizat ce se întâmplă şi, în consecinţă au început să fie reticenţi faţă de implicările directe online. Mulţi nu mai doresc să posteze pe Internet pentru că ştiu că vor primi spam.

Nu în ultimul rând, spamul este foarte dăunător pentru furnizorii de Internet. Companii precum AOL sau Netcom sunt serios afectate de această problemă. Acestea trebuie să blocheze zilnic zeci sau chiar sute de milioane de mesaje nesolicitate, iar pentru aceasta trebuie să dedice personal (de cele mai multe ori cu normă întreagă), timp şi bani (sumele investite în realizarea de soft Anti-Spam sunt destul de importante) pentru a rezolva plângerile abonaţilor în legătură cu spamul pe care aceştia îl primesc în mod regulat.

Cum funcţionează

Una dintre problemele spamului, şi motivul pentru care există în cantităţi incomensurabile, este faptul că a devenit foarte uşor de creat şi, în acelaşi timp, nu costă aproape nimic. Fiecare dintre noi am putea deveni spammer cu uşurinţă. Să presupunem că tocmai ţi-ai deschis un magazin de echipament sportiv şi cineva ţi-a sugerat că ai putea vinde un anumit

IMAGINEA 2

produs pentru suma de 20$. Considerând că respectiva persoană ar putea avea dreptate, te hotărăşti să trimiţi celor 70 de persoane din agenda e-mailului un mesaj electronic cu subiectul: Pantofi de sport de calitate superioară pentru doar 20$! În respectivul e-mail ai introdus şi un link către magazinul tău virtual de unde potenţialii clienţi pot achiziţiona respectivul produs. Ca urmare a e-mail-ului transmis celor 70 de prsoane, ai primit două comenzi şi ai câştigat 40$. În felul acesta poţi să te gândeşti că dacă vei trimite e-mail-uri la 700 de persoane s-ar putea să câştigi 400$, iar după aceasta nu-ţi mai rămâne decât să te întrebi de unde ai putea face rost de 7.000 sau chiar 70.000 de adrese!

Cred că aceasta nu constituie un mare impediment, din moment ce există companii care îţi vor vinde CD-uri cu milioane de adrese valabile de e-mail. Aceste adrese, cu ajutorul unui editor de texte ca şi MS Word, poţi să le formatezi în linii de către 100 de adrese, pe care să le copiezi apoi în câmpul "To:" al oricărui program normal de e-mail. De fiecare dată când vei apăsa butonul "Send", adică aproximativ tot la 10 secunde, ai mari şanse să câştigi 40$, deci aproximativ 240$ pe minut.

Aceasta este problema cu spamul. Este foarte uşor de trimis şi această operaţie nu te costă aproape nimic. Şi chiar dacă nu vei avea acelaşi succes precum în scenariul de mai sus, dacă chiar nu ai altceva mai bun de făcut, poţi să stai o zi întreagă şi să trimiţi e-mail-uri la zeci de mii de adrese.

Una dintre cele mai dăunătoare tehnici la care apelează spammerii, este aceea de a abuza de modul simplu în care sunt configurate serverele de e-mail. Ei vor retransmite mesajul amănunţit, indexându-l şi apoi trimiţându-l mai departe. Această metodă este folosită pentru că, în caz că un calculator nu funcţionează, utilizatorul doreşte ca mesajele să-i fie păstrate într-un alt loc. De această configuraţie deschisă profită spammerii, care trimit un singur mesaj unui sit important precum şi anumite instrucţiuni către programul de e-mail de a retransmite mesajul la mii de adrese de pe Internet.

Spuneam mai devreme că există companii ce scot la vânzare CD-uri pe care poţi să găseşti milioane de adrese de e-mail valide. Modurile şi locurile de unde pot fi obţinute aceste adrese sunt multiple. Locurile cele mai "sensibile" din acest punct de vedere sunt grupurile de discuţii (newsgroup) şi programele de chat (în special cele de pe siturile mari, precum AOL). Utilizatorii, mai ales începătorii, îşi folosesc numele şi adresele de e-mail reale pentru a se alătura acestei comunităţi, iar spammerii utilizează softuri care să extragă automat datele respective. O a doua sursă importantă este chiar Internetul însuşi. Există milioane de situri, iar spammerii pot crea motoare

IMAGINEA 3

de căutare care să găsească semnul "@" care indică sigur o adresă de e-mail. Aceste programe (motoare de căutare) mai poartă denumirea de spambots (roboţi pentru spam).

Alte surse extrem de răspândite sunt siturile create special pentru a atrage şi indexa adrese de e-mail. Un astfel de sit poate fi unul care să spună : "Câştigă 1 milion de USD! Tot ce trebuie să faci este să-ţi introduci aici adresa de e-mail!". În trecut, multe situri importante obişnuiau să vândă adresele membrilor, sau creau aşa-numitele liste "opt-in" în care erai întrebat dacă doreşti să primeşti diverse ştiri sub formă de e-mail-uri de la parteneri. Dacă răspundeai cu "da", adresa ta era vândută spammerilor.

Oricum, cea mai răspândită metodă de a obţine adrese reale de e-mail este o căutare "dicţionar" pe serverele de e-mail ale marilor companii MSN, AOL sau Hotmail. Procesul se bazează pe un soft care deschide o conexiune către serverul ţintă, după care publică rapid spre examinare milioane de adrese aleatorii. Multe dintre aceste adrese au variaţii neînsemnate, de exemplu "alba2@hotmail.com" şi "alba22@hotmail.com". Softul verifică apoi care adrese sunt active şi le adaugă pe lista spammerului (aceste liste sunt de obicei revândute). Adresele de e-mail nu sunt private (la fel ca şi numărul tău de telefon care este listat într-o carte de telefoane). În momentul în care adresa ta este descoperită de un spammer care o va partaja cu alţii, poţi să fii sigur că vei primi o mulţime de mesaje nesolicitate.

Marile companii de spamming

Dacă ai vrea să trimiţi spam în cantităţi uriaşe, atunci există anumite companii care sunt organizate pentru a trimite astfel de mesaje. Cele mai mari pot să trimită miliarde de e-mail-uri într-o singură zi. Acestea operează în special în afara SUA pentru a ocoli legile aspre ale acestei ţări. O astfel de companie controlează 190 de servere de e-mail: 110 se găsesc în Southfield, 50 în Dallas şi 30 în Canada, China, Rusia şi India. Fiecare calculator este capabil să trimită 650.000 de mesaje în fiecare oră, spamul fiind dirijat prin intermediul unor furnizori de Internet de peste ocean.

Există la ora actuală sute de companii de acest fel. În imaginea 2 se pot observa adrese Web ale unor astfel de companii (am căutat cu Google "bulk e-mail"), iar în imaginile 3 şi 4, siturile a două dintre cele mai importante companii de acest fel. Toţi aceşti vânzători pretind că utilizează adrese de e-mail ale unor utilizatori care au specificat că doresc să primească asemenea mesaje. De multe ori însă, după ce ai comandat un produs sau ai completat online un formular care avea o căsuţă şi un mesaj de genul "Vă rugăm să dezactivaţi această opţiune dacă nu doriţi să primiţi e-mailuri de la partenerii noştri", nu observi aceste detalii, fie din cauză că opţiunea este camuflată într-un anumit fel, fie că nu ai înţeles sau ai interpretat greşit textul. Dacă opţiunea rămâne activată, atunci cu siguranţă vei primi spam. Trebuie să ştii că există totuşi şi situri non-spam unde dacă vei lăsa activă o astfel de opţiune, ceea ce vei primi nu vor fi decât nişte ştiri, de obicei 2-3 pe zi şi, în majoritatea cazurilor în e-mail-uri vei avea un link prin intermediul căruia vei avea posibilitatea de a te dezabona de la acest serviciu.



IMAGINEA 4

Cum scăpăm de spam

Primul pas important pe care-l poţi face este să încerci să ocoleşti posibilităţile prin care ai putea deveni victima spammerilor. Pentru aceasta este foarte important să-ţi mai setezi un cont de e-mail suplimentar, pe care îl vei folosi pe post de "coş de gunoi" pentru mesajele nedorite. Numărul siturilor unde poţi să-ţi creezi un cont gratuit este foarte mare, şi este de preferat să alegi unul care îţi oferă cât mai mult spaţiu de stocare. Acest cont îl vei folosi în momentul în care ţi se cere să introduci o adresă de e-mail pe anumite situri, de exemplu în momentul când trebuie să înregistrezi un soft pe care l-ai descărcat sau atunci când trebuie să primeşti un mail de confirmare pentru a putea finaliza o înregistrare la un grup de discuţii. În momentul în care îţi vei introduce adresa de e-mail, mai mult ca sigur că, inevitabil, vei fi înscris pe anumite liste de e-mail-uri fără ca tu să ştii sau să doreşti acest lucru. Dar fiindcă ai folosit adresa "fantomă", poţi să stai liniştit fiindcă spamul nu va ajunge în adresa ta "veritabilă". Deci primul lucru pe care trebuie să-l reţii este acela că trebuie să eviţi să-ţi "împrăştii" adresa peste tot pe unde se cere acest lucru. Dar dacă totuşi doreşti să te înscrii la un forum de discuţii şi să primeşti mesaje la care ulterior să şi răspunzi, o modalitate neconvenţională de a partaja adresa de e-mail este aceea de a o scrie pe litere. De exemplu, în loc de cosmina@softhome.net, poţi să scrii C O S M I N A aT SoFtHoMe dot net. Poate te vei întreba: ce rost are? Normal că scriind adresa în acest fel, vei da ceva bătaie de cap celor care vor dori să-ţi scrie, dar poţi să fii sigur că roboţii de spam nu vor putea să-ţi listeze adresa. O altă metodă pe care poţi să o foloseşti pentru a scăpa de roboţi este aceea de a scrie adresa în felul următor: claudiu@yahoo.comPUTER. Dacă, în această situaţie roboţii sunt "derutaţi" şi nu pot să indexeze adresa, mai mult ca sigur că utilizatorii vor identifica adresa corectă.

Softul de filtrare a acestor mesaje nedorite este o altă metodă de îndepărtare a spamului pe care-l primeşti. Acesta interceptează mesajele înainte ca ele să ajungă în căsuţa ta de e-mail şi le va şterge pe toate cele pe care le recunoaşte ca spam.

IMAGINEA 5

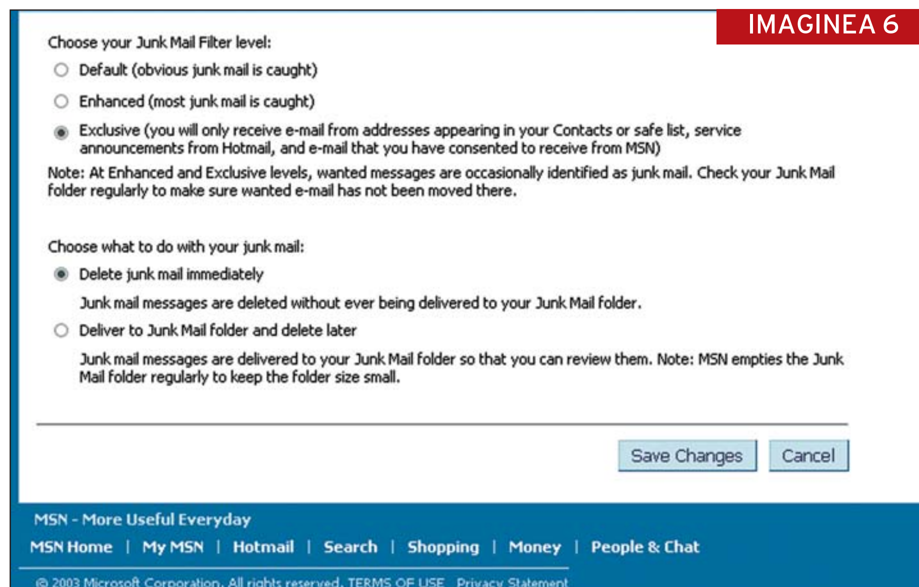
Un astfel de program popular şi gratuit este MailWasher (vezi imaginea 5). Acesta are câteva caracteristici suplimentare care pot împiedica spamul viitor. Programul va trimte spammerilor un mesaj în care le va transmite că adresa ta de e-mail nu există, şi că nu are nici un sens să mai trimită mesaje la respectiva adresă. Kit-ul de instalare al programului îl găsiţi la adresa **www.mailwasher.net**, unde puteţi să aflaţi mai multe despre opţiunile acestui soft.

Din păcate tehnologiile de filtrare existente, de la cele mai simple, care utilizează cuvinte cheie în linia subiectului unui mesaj, şi până la cele mai complexe, denumite filtrări euristice sau statistici Bayesiene (după numele autorului, Reverend Thomas Bayes), care identifică statistic spamul după cuvinte şablon sau frecvenţa unor anumite expresii, pot fi evitate de către spammeri.

De exemplu, cele mai simple filtre utilizează cuvinte cheie de genul "sex", "xxx", "viagra", "breasts" în linia subiectului unui mesaj pentru a identifica şi şterge spamul, dar această metodă poate fi uşor contracarată scriind "s-e-x" în loc de "sex". Pe deasupra, există posibilitatea ca aceste filtre simple să blocheze şi anumite mesaje pe care ai dori să le primeşti.

Furnizorii de Internet au încercat de asemenea să blocheze mesaje multiple care au acelaşi subiect, dar aceasta a dus la blocarea mesajelor celor care se abonaseră cu bună ştiinţă la situri de ştiri sau promoţii. În plus, spammerii au găsit o metodă de a individualiza fiecare mesaj adăugând fiecărui subiect un număr de caractere aleatorii (Women wanted pklu, Women wanted dfropt etc.)

Există şi organizaţii care publică liste cu adrese IP folosite de spammeri. În momentul în care spamul provine de la o anumită adresă IP, respectiva este indexată într-o listă (**www.spamhaus.org** este o astfel de organizaţie). În consecinţă, companiile care găzduiesc conturi de e-mail pot consulta adresele de IP ale expeditorilor şi le pot filtra pe cele care apar în listele **www.spamhaus.org**.



Dar spammerii au "soluţii" şi pentru acest mod de abordare a problemei. În primul rând, ei îşi schimbă frecvent adresa IP şi problema principală care apare este legată de adresa veche, care ajunge la un alt utilizator, iar acesta este pus în situaţia de a nu putea trimite nici un mesaj, deoarece adresa lui apare indexată pe o listă "neagră".

În ultimul timp, spammerii au început să devină din ce în ce mai agresivi. De exemplu, se bănuieşte că viruşii recenţi, în special SoBig.F, au fost lansaţi mai ales pentru a recruta calculatoare "zombie" pentru spammeri. Aceste PC-uri sunt, în general, calculatoare ale unor utilizatori casnici infectate cu SoBig.

Virusul deschide calculatorul pentru spammeri, care ghidează mesajele nedorite prin intermediul acestor calculatoare. Din moment ce aceste adrese IP sunt noi, ele nu apar în listele negre, şi milioane de mesaje sunt dirijate astfel până când adresele IP sunt localizate şi indexate.

Ultima soluţie la care poţi apela este chiar aceea de a bloca spamul direct din programul de mail pe care-l foloseşti. De exemplu, în Hotmail (vezi imaginea 6), dacă selectezi Options > Junk Mail Filter > Exclusive, vei primi mesaje doar de la adresele care apar în Contacts sau în Safe list şi, eventual anumite mesaje de la Hotmail sau MSN (cel mult un mesaj la două săptămâni).

La final...

În ciuda tuturor eforturilor depuse s-ar putea totuşi să mai primeşti astfel de mesaje. Tot ce îţi mai rămâne de făcut este să apelezi la butonul "Delete", mai ales atunci când nu eşti sigur de un anumit mesaj şi dacă îţi faci probleme în legătură cu anumiţi viruşi pe care i-ai putea "achiziţiona".

Spamul este într-adevăr dăunător. S-a vorbit la un moment dat chiar de eliminarea totală a e-mail-ului. Multe afaceri au fost nevoite să opteze pentru această soluţie. Casa Albă este un asemenea exemplu. Astăzi, dacă doreşti să trimiţi un e-mail preşedintelui SUA, poţi să o faci doar prin completarea unui formular...

Legile care incriminează spammingul, din ce în ce mai aspre, ne dau speranţa că soluţia cu eliminarea definitivă a e-mail-ului nu va fi pusă în practică, totuşi, niciodată. ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Funcţionalitatea unui server Web



Poate nu o dată te-ai întrebat stând în faţa calculatorului şi navigând pe Internet, cum funcţionează mecanismul care, atunci când dai un clic pe un link, îţi aduce pe monitor informaţia de care aveai nevoie. Cum se realizează schimbul de informaţii şi cine dirijează acest proces?

Procesul de bază

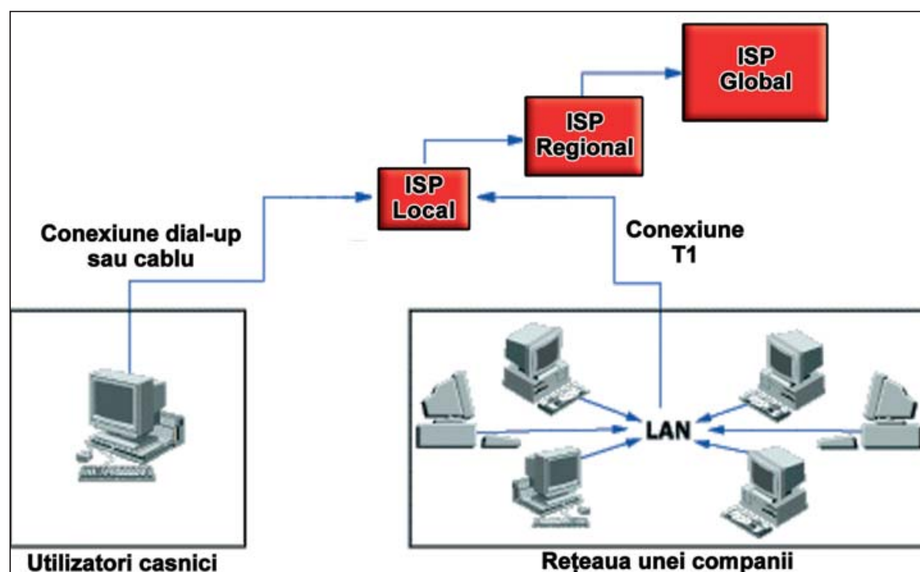
Să presupunem că te interesează clasamentul NBA din pre-sezon, pe care îl poţi găsi la adresa **http://www.nba.com/standings/by_division.html**. Modalitatea de functionare a unui transfer de date este relativ simplă. Browserul tău formează o conexiune la serverul web căruia îi cere o anumită pagină, pe care acesta o trimite ulterior. În primul rând browserul web (Opera, Mozilla, Internet Explorer, Netscape Navigator etc.) împarte URL-ul (Uniform Resource Locator) în trei părţi: protocolul ("http"), numele serverului ("www.nba.com") şi numele fişierului ("standings/by_division.html").

Browserul a comunicat cu serverul pentru a transforma numele serverului într-o adresă IP, pe care o foloseşte pentru a se conecta la acesta printr-un port.

Urmând instrucţiunile protocolului HTTP, browserul trimite către server o cerere "GET" pentru fişierul **http://www.nba.com/standings/by_division.html**. Trebuie să menţionez faptul că şi cookies pot fi trimişi de la browser către server pentru cererea "GET". Contrar opiniilor celor care consideră cookies programe pe care siturile Web le stochează pe hard discul calculatorului tău pentru a aduna informaţii despre tine şi despre tot ceea ce faci pe Internet, cookies nu sunt decât "bucăţi de text" pe care un server Web le salvează pe calculatorul utilizatorului, pentru ca ulterior să poată indexa informaţii despre PC-ul respectiv pe care apoi să le poată regăsi. De exemplu, un sit Web va genera un număr ID unic pentru fiecare vizitator iar acest număr îl va stoca pe calculatorul utilizatorului, respectiv folosindu-se de un cookie.

După ce s-a efectuat cererea, serverul trimite browserului pagina sub forma unui fişier HTML. Browserul citeşte etichetele HTML şi formatează pagina care va fi afişată pe monitorul calculatorului tău.

Dacă tot acest proces îţi este necunoscut, pentru a putea să-l studiezi mai atent va trebui să vorbim câte ceva despre adresele IP, porturi şi protocoale.



Sistemul de interconectare este, în aparenţă, destul de simplu

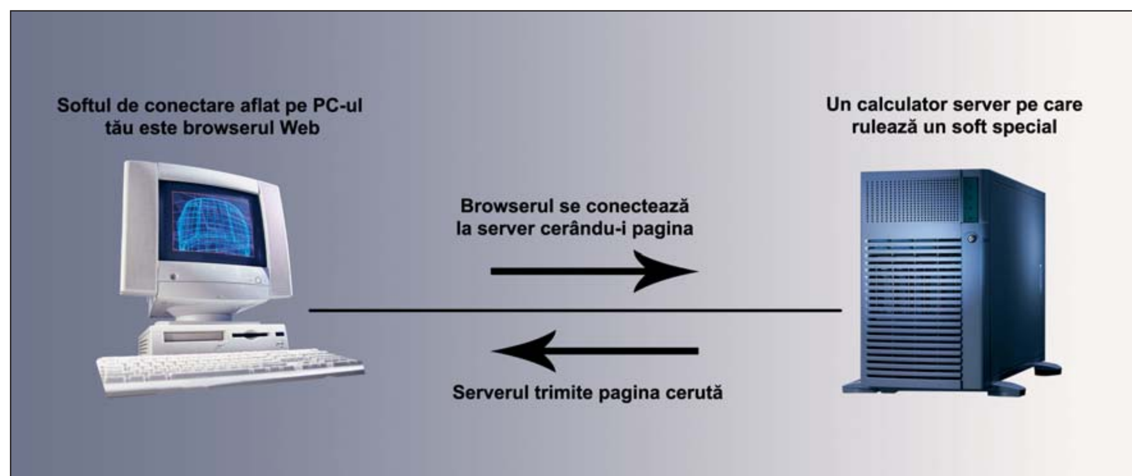
Internetul

Internetul după cum bine ştii este o colecţie gigantică de milioane de calculatoare legate toate într-o reţea, lucru care le permite calculatoarelor să comunice unul cu celălalt. Un calculator al unui utilizator casnic poate fi conectat la Internet printr-o linie telefonică, DSL, cablu care comunică cu un ISP (Internet Service Provider). Un calculator al unei companii sau universităţi va avea de obicei un NIC (Network Interface Card) prin intermediul căruia se conectează direct la o reţea locală LAN în interiorul companiei respective.

Reţeaua locală poate fi conectată apoi la un ISP prin intermediul unei linii telefonice de mare viteză precum T1. O linie T1 poate suporta aproximativ 1.5 milioane bps, în timp ce o linie obişnuită, care foloseşte un modem, suportă doar 30 până la 50 de mii bps. Furnizorii de Internet se conectează apoi la furnizori de servicii Internet mai importanţi, iar cei mai mari dintre aceştia reprezintă coloana vertebrală pentru regiuni sau naţiuni întregi. Aceşti ISP "coloană vertebrală" sunt conectaţi între ei prin linii de fibră optică, cabluri subacvatice sau prin satelit. În acest fel toate calculatoarele legate la Internet sunt în acelaşi timp şi interconectate.

Servere şi clienţi

În general, toate calculatoarele conectate la Internet se pot împărţi în două categorii: servere şi clienţi. Calculatoarele care furnizează servicii



Softul client şi softul de pe server colaborează pentru a afişa o pagină de Internet

sunt serverele (Web, FTP), iar sistemele care sunt conectate pentru a beneficia de serviciile respective sunt clienţii. Există şi posibilităţi ca un calculator să fie folosit atât pe post de server cât şi de client.

Un server poate furniza unul sau mai multe servicii. De exemplu, un server poate fi dotat cu soft care îi permite să se comporte ca un server Web, un server de mail sau de FTP. Clienţii care se conectează la un astfel de server îşi direcţionează cererile către un soft specific, astfel că aplicaţiile Telnet se vor adresa serverului Telnet, aplicaţiile de e-mail vor fi direcţionate către serverul e-mail, ş.a.m.d.

Adresele IP

Pentru ca totul să fie bine organizat, fiecare calculator conectat la Internet are o adresă unică denumită adresă IP (Internet Protocol). Momentan, cu toate că s-a început implementarea standardului IPv6, standardul folosit în prezent este IPv4 care foloseşte numere pe 32 de biţi. Aceste adrese sunt formate dintr-o succesiune de patru secvenţe numerice (cu limite minime şi maxime de 0 - 255) ca în exemplul:

232.34.36.144

Dacă fiecare calculator are o adresă unică, serverele au şi ele una care nu se schimbă foarte des. Un calculator care se conectează la Internet printr-un modem, primeşte, de cele mai multe ori, o adresă IP de la furnizorul de Internet. Acea adresă este unică pentru sesiunea respectivă şi poate fi diferită data viitoare când acelaşi calculator se conectează la Internet. În acest fel ISP-ul are nevoie de o adresă doar pentru fiecare modem pe care îl suportă şi nu câte una pentru fiecare utilizator.

Dacă ai un sistem pe care rulează Windows, utilizând comenzile WINIPCFG.EXE sau IPCONFIG.EXE (pentru Windows 2000/XP) poţi să vezi mai multe informaţii despre modul în care se realizează conexiunea dintre calculatorul tău şi Internet, incluzând aici adresa IP sau numele gazdei.

În ceea ce priveşte calculatoarele conectate la Internet, adresa IP este suficientă pentru a "coresponda" cu un server. De exemplu, dacă scrii URL-ul **http:// 64.236.24.28** te vei conecta la serverul care conţine paginile web CNN.com. Pentru unele servere, adresa IP nu este suficientă, dar la marea majoritate te poţi conecta folosind doar adresa numerică.

Pentru că este destul de dificil să ţii minte aceste şiruri de numere care alcătuiesc adresa IP, şi fiindcă acestea mai trebuie câteodată să fie modificate, toate serverele pe Internet au şi nume, denumite nume de domenii. E mult mai uşor de ţinut minte **www.cnn.com** decât **http:// 64.236.24.28**.

Numele **www.cnn.com** este alcătuit din trei părţi: numele gazdei (www), numele de domeniu (cnn) şi numele de domeniu "top-level" (com). Numele de domenii sunt administrate de o companie specializată care creează toate numele "top-level" şi garantează că toate numele din interiorul celor de "top-level" sunt unice. Compania respectivă (registrar-ul) menţine de asemenea informaţiile de contact şi baza de date "whois". Numele "gazdă" este creat de către compania ce găzduieşte domeniul; "www" este unul foarte comun, dar din ce în ce mai multă lume ori îl omite, ori îl înlocuieşte cu alte nume care indică o anumită zonă a sitului. De exemplu, adresa **http://encarta.msn. com** deschide pagina care prezintă enciclopedia Encarta a companiei Microsoft. În numele adresei, "encarta" reprezintă un nume de subdomeniu. Un server poate să aibă un număr imens de subdomenii, limitat doar de posibilităţile de combinare a două sau mai multe caractere alfanumerice.

Un set de servere denumite DNS (Domain Name Servers) fac legătura între adresele IP şi numele de domenii. Aceste servere sunt simple baze de date care transformă numele de domeniu în adresă IP, şi sunt răspândite pe tot Internetul.

Dacă scrii în bara de adresă a browserului tău **http://www.nba.com/standings/by_division.html**, acesta extrage numele www.nba.com, îl transmite unui DNS, iar DNS-ul returnează adresa IP corectă pentru acest sit. Există posibilitatea ca pentru aflarea unei adrese IP să fie nevoie de mai multe servere DNS. De exemplu, în cazul **www.nba.com**, DNS-ul pentru domeniul "top-level" ".com" va cunoaşte adresa IP pentru serverul care identifică numele gazdei, iar o cerere separată către acel DNS, realizată de către „nba" ISP, va furniza adresa IP pentru serverul „nba".

Porturi

Orice calculator care operează ca şi server, îşi oferă serviciile pe Internet prin intermediul porturilor numerice, câte unul pentru fiecare serviciu care este disponibil pe serverul respectiv. De

exemplu, dacă un calculator este folosit atât ca server Web cât şi ca server FTP, serverul Web va fi de obicei disponibil prin intermediul portului 80, iar serverul FTP prin portul 21. Utlizatorii se conectează la un serviciu la o adresă IP specifică printr-un port specific. Fiecare dintre cele mai cunoscute servicii sunt disponibile prin porturi specifice; cele mai comune porturi sunt: echo (7), daytime (13), ftp (21), ssh (22), telnet (23), smtp (25), time (37), nameserver (42), nicname (43), gopher (70), finger (79) şi www (80). Dacă un server acceptă conexiuni din exterior printr-un port specific, şi dacă un firewall nu protejează portul respectiv, poţi să te conectezi la server prin acesta de oriunde doreşti, şi apoi eşti liber să îi foloseşti serviciile. Trebuie să ştii totuşi că nimic nu te reţine să pui un server Web pe un alt port. Poţi să-ţi configurezi propriul server şi să-i aloci acestuia, de exemplu, portul 300, sau oricare alt port liber. Dacă serverul tău ar fi cunoscut ca şi **www.xzytrd.com**, un utilizator al Internetului s-ar putea conecta la el prin intermediul URL-ului **www.xzytrd.com:300**. ":300" specifică numărul portului şi trebuie inclus pentru ca cineva să se poată conecta la serverul tău (dacă nu se specifică portul, browserul presupune că serverul foloseşte binecunoscutul port 80).

Protocoale

După ce, ca şi client, te-ai conectat la un server printr-un port specific, serviciile sunt accesate prin intermediul unor protocoale. Un protocol poate fi considerat o cale predifinită de legătură între un client şi un anumit serviciu. Acest "client" poate să fie o persoană, dar de obicei este un program de calculator, de exemplu, un browser Web. Protocolul este adesea text care descrie într-un mod simplu cum vor "conversa" clientul şi serverul.

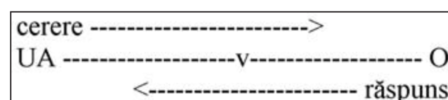
Unul dintre cele mai simple protocoale este protocolul daytime. Dacă te conectezi prin portul 13 la un calculator care suportă un server daytime, acesta îţi va furniza informaţii despre dată şi oră, şi apoi va întrerupe conexiunea. Protocolul pentru această operaţiune este: „Dacă te conectezi la mine, îţi voi spune data şi ora, iar apoi voi întrerupe conexiunea“.

Majoritatea protocoalelor sunt mult mai complicate, şi detalii despre acestea sunt specificate în RFC (Request for Comment) documente pe care le puteţi găsi la adresa **http://sunsite.auc.dk/RFC**.

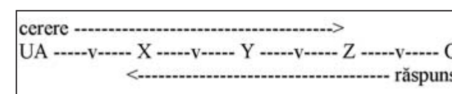
Fiecare server Web se conformează protocolului HTTP (Hypertext Transfer protocol). W3C, consorţiul care se ocupă de acest protocol, a închis activitatea legată de HTTP şi HTTP/1.1, considerând că şi-a atins scopul de a repara bug-urile versiunilor anterioare, şi de a crea un standard stabil. Oricum câteva resurse umane şi financiare vor rămâne alocate pentru a întreţine o pagină pe situl W3C şi pentru a menţine activ codul open-source HTTP. În acelaşi timp consorţiul a demarat activităţile pentru standardizarea protocolului XML, care este unul de nivel mai avansat.

HTTP se bazează pe un tipar cerere/răspuns. Un client stabileşte o conexiune la un server şi emite o cerere sub forma unei metode de cerere, URI (Uniform Resource Identifier), versiunea protocolului, urmată apoi de un mesaj MIME (Multipurpose Internet Mail Extensions - un protocol de comunicaţii care permite transmiterea de date în diferite forme, audio, video etc.) care conţine modificatorii cererii şi informaţii despre client. Serverul răspunde apoi cu o linie "de situaţie", incluzând aici versiunea mesajului protocolului şi un cod de succes sau de eroare, urmat de un mesaj MIME care conţine informaţii despre server.

Majoritatea comunicaţiilor HTTP sunt iniţiate de un UA (user agent) şi constă într-o cerere care va fi adresată unei resurse pe un server de origine (O). În cel mai simplu caz, această operaţiune se poate desfăşura printr-o singură conexiune (v) între utilizator (UA) şi server (O).



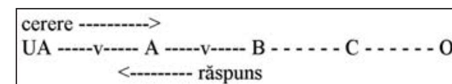
O situaţie mai complicată se iveşte atunci când unul sau mai mulţi intermediari sunt prezenţi pe traseu. Aceşti intermediari pot fi de trei feluri: proxy (împuternicit), gateway (poartă de acces) şi tunnel (tunel). Proxy este un agent de "trimitere mai departe", care primeşte o cerere URI întreagă pe care o rescrie parţial sau în totalitate, iar apoi o trimite către serverul identificat de URI. Gateway este un agent care primeşte şi se comportă ca un strat peste un alt server şi, dacă este necesar, traduce cererea pentru protocolul serverului de la bază. Un tunel serveşte drept punct de retransmisie între două conexiuni fără să schimbe mesajele; tunelele sunt folosite când comunicaţiile trebuie să treacă printr-un intermediar (un firewall, de exemplu), chiar şi atunci când intermediarul nu înţelege conţinutul mesajului.



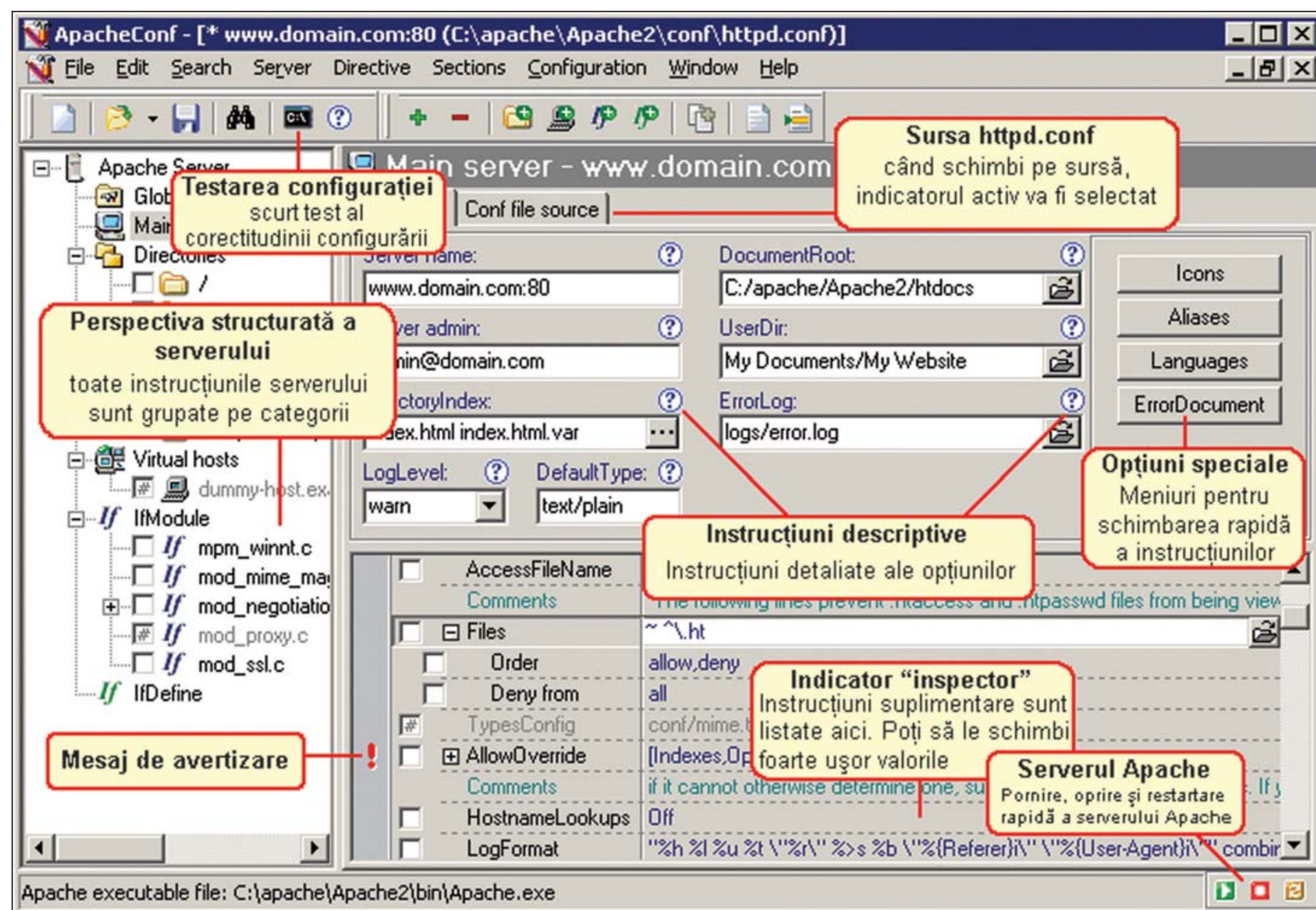
În figura de mai sus poţi să observi trei intermediari (X,Y,Z) între utilizator şi server. Cererea şi răspunsul care traversează acest lanţ trebuie să treacă prin patru conexiuni distincte. Această diferenţiere este importantă deoarece unele comunicaţii HTTP pot fi aplicate doar pentru conexiuni apropiate, fără tunel sau proxy, iar altele pot trece prin toate aceste puncte fără probleme.

Cu toate că diagrama este liniară, fiecare participant poate fi implicat în comunicaţii simultane multiple. De exemplu, Y poate primi cereri şi de la alţi clienţi în afară de X, şi să le trimită mai departe unor servere altele decât Z, în acelaşi timp în care se ocupă de cererea venită de la X.

Fiecare participant la comunicaţie care nu se comportă ca şi tunel poate utiliza un cache intern pentru a se ocupa de cereri. Efectul acestui cache este acela că lanţul cerere-răspuns este scurtat dacă unul dintre participanţii de pe traseu are un răspuns cache valabil pentru cererea respectivă. În următoarea diagramă poţi să observi ce se întâmplă dacă B are un răspuns cache aplicabil cererii.



Din păcate nu toate răspunsurile au o variantă cache, şi unele cereri pot conţine modificatori care plasează cerinţe speciale pentru alternativele cache. Câteva aplicaţii HTTP/1.0 utilizează algoritmi



GUI-ul serverului Apache pentru Windows

euristici pentru a descrie care răspunsuri sunt "cachable" şi care nu, însă aceste reguli nu sunt standardizate.

Pe Internet, comunicaţiile HTTP au loc în general, prin intermediul conexiunilor TCP/IP. Portul standard este TCP 80 (15), dar, după cum am mai precizat, pot fi utilizate şi alte porturi libere.

În afara aplicaţiilor experimentale, practica actuală cere ca o conexiune să fie stabilită de un client înainte de fiecare cerere şi închisă de server după trimiterea răspunsului.

Atât clientul cât şi serverul trebuie să fie pregătiţi pentru o întrerupere prematură a conexiunii, datorată acţiunii utilizatorului, time-out-urilor automate sau slăbiciunilor programelor. În oricare dintre aceste cazuri, întreruperea conexiunii duce automat la terminarea cererii curente indiferent de nivelul de soluţionare la care se găseşte aceasta.

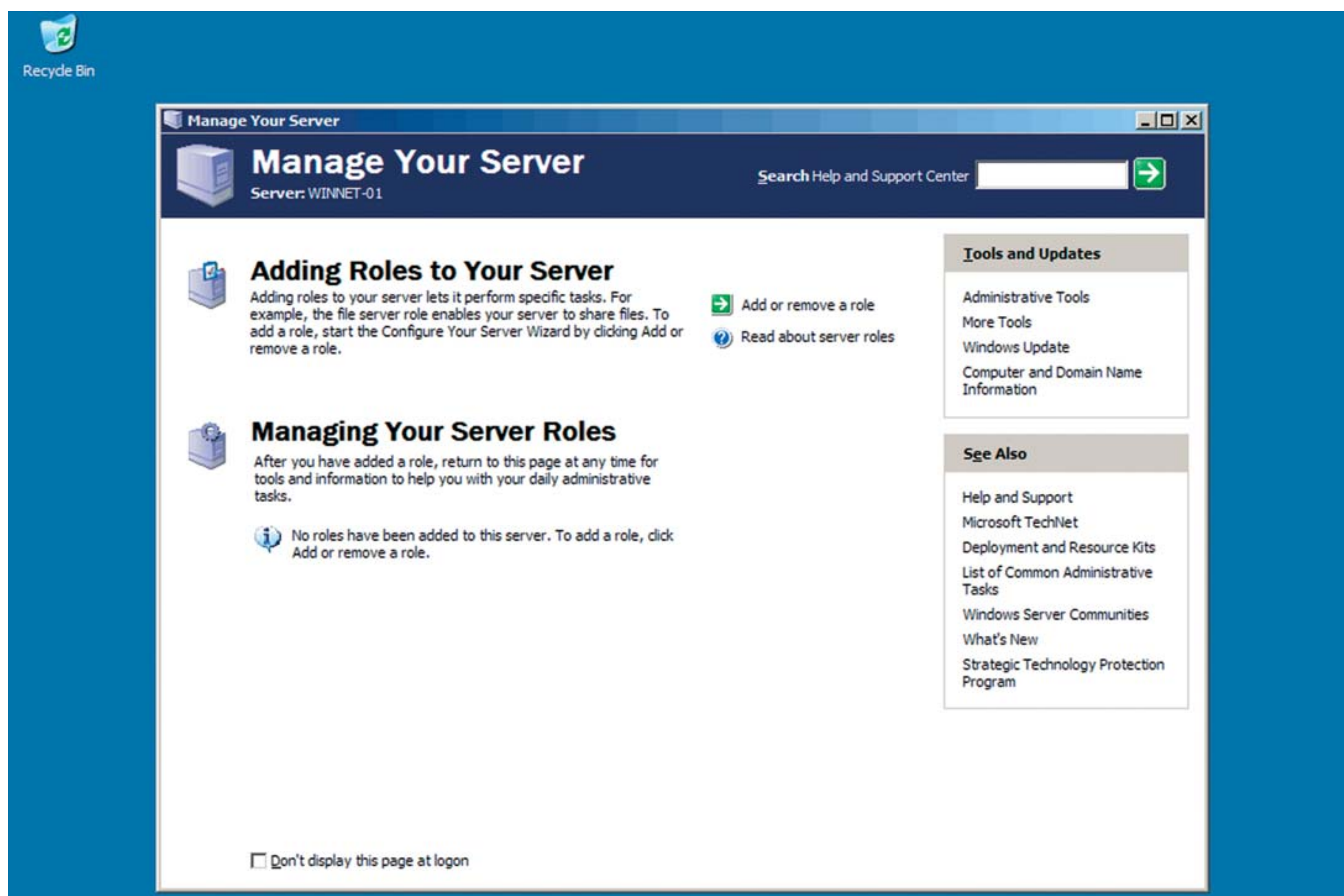
Din această descriere ai putut să-ţi dai seama că un server Web poate fi un program foarte simplu. Serverul preia numele fişierului din comanda GET, identifică răspunsul, şi apoi îl trimite browserului. Chiar dacă luăm în considerare liniile de cod necesare pentru a manipula porturile, un programator poate crea în C un program care implementează un server Web de bază în mai puţin de 500 de linii de cod.

Majoritatea serverelor adaugă la procesul de servire anumite nivele de securitate. De exemplu, dacă ai intrat pe un sit şi ţi-a apărut o fereastră în care ţi se cerea un nume şi o parolă, atunci ai întâlnit un sit protejat de o parolă. Serverul permite proprietarului paginii să păstreze o listă cu numele şi parolele utilizatorilor care au acces la sit, acesta fiind restricţionat pentru cei care nu dispun de o parolă. Alte servere mai avansate adaugă elemente de securitate pentru a permite o conexiune criptată între server şi browser, în aşa fel încât informaţii sensibile, precum numerele cărţilor de credit, să poată fi transmise în siguranţă.

Dacă în cazurile menţionate anterior a fost vorba despre livrarea unor pagini statice, lucrurile se schimbă în momentul când răspunsul constă într-o pagină dinamică (de exemplu un motor de căutare generează o pagină în funcţie de cuvintele cheie introduse de tine). În acest caz serverul Web utilizează ceea ce se cheamă scripturi CGI (Common Gateway Interface).

În încheiere

Dacă ar fi să facem un rezumat al celor menţionate mai sus am putea spune că avem de a face cu "o poveste" cu două părţi: clientul care cere informaţia, şi serverul care o stochează. Fiecare parte are nevoie de un soft pentru a negocia



Configurarea MIIS (Microsoft Internet Information Server)

transferul de date; clientul dispune de un browser precum Opera sau Internet Explorer, iar în cazul serverului există mai multe opţiuni care se pot folosi, însă toate au acelaşi scop: să negocieze transferul de date între clienţi şi servere prin intermediul HTTP, protocolul de comunicaţie al Internetului. Ce tip de soft se foloseşte pentru server depinde în primul rând de sistemul de operare care rulează pe serverul respectiv. De exemplu, pentru Windows NT se foloseşte Microsoft Internet Information Server, în timp ce mulţi fani Linux optează pentru serverul Apache.

Un schimb simplu între un client şi un server Web se derulează astfel:

1. Browserul clientului analizează şi împarte URL-ul în mai multe părţi, incluzând adresa, numele căii şi protocolul.
2. Un DNS transformă numele de domeniu în adresa IP corespunzătoare domeniului respectiv.
3. Browserul determină acum care protocol (limbaj de comunicare între client şi server) trebuie utilizat.
4. Urmează trimiterea unei cereri de tip GET către serverul Web pentru a primi adresa cerută. De exemplu, când un utilizator scrie în linia de adresă **http://www.abcdefgh.com/3.jpg**, browserul emite comanda GET 3.jpg şi aşteaptă răspunsul. Serverul răspunde cererii: verifică dacă adresa cerută există, identifică fişierul cerut, dacă este cazul rulează scripturile potrivite şi schimbă cookies, după care returnează răspunsul browserului. Dacă serverul nu poate localiza fişierul, va trimite clientului un mesaj de eroare.
5. Browserul transpune în HTML datele primite şi afişează răspunsul utilizatorului.

Acest proces se repetă atâta timp cât browserul rămâne conectat la situl respectiv.

Pe lângă funcţiile listate mai sus, serverul Web mai are şi alte responsabilităţi. În timp ce un browser nu face decât să traducă şi să afişeze datele primite, serverul Web este responsabil de a identifica şi distinge între diferitele tipuri de date sau erori. De exexmplu, serverul trebuie să denumească un cod potrivit pentru orice tip de eroare, pe care să-l trimită apoi browserului în cel mai scurt timp. Trebuie de asemenea să deosebească diferitele elemente ale unei pagini Web (GIF-uri, JPEG-uri sau fişiere audio) în aşa fel încât browserul să ştie care fişiere sunt salvate în anumite formate.

Fiecare sit are un anumit rol. În funcţie de acest rol, un server Web poate avea şi alte obligaţii suplimentare.Dintre acestea, cele mai importante sunt statisticile de logare, administrarea securităţii şi criptării unui sit, generarea conţinutului dinamic sau manipularea funcţiilor unui sit comercial. ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Grupul editorial MEDIA CONTACT angajează



Branch Manager
pentru reprezentanţa din Bucureşti

- experienţă în domeniul vânzării de publicitate
- abilităţi deosebite de comunicare, prezentare şi negociere
- capacitatea de a stabili şi respecta termene
- calităţi manageriale, capacitate de sinteză şi decizie operativă
- disponibilitate la program prelungit şi condiţii de stres
- utilizare MSOffice şi e-mail, engleză – fluent
- permis de conducere categoria B

Deţinerea de autoturism proprietate personală constituie avantaj.

De asemenea, angajăm în întreaga ţară personal pentru revistele IT:

My COMPUTER



PC Games 4 Fun

Redactori de specialitate şi corespondenţi de presă

- cunoştinţe avansate de informatică
- excelente abilităţi de comunicare în scris
- cunoaşterea limbii engleze

Experienţa redacţională constituie avantaj.

Agenţi de publicitate locali,
distribuitori de produse editoriale şi software

- experienţă în domeniul vânzărilor
e şi negociere
- disponibilitatea de auto-administrare a activităţii
- cunoştinţe de utilizare a e-mail-ului şi Internetului

O bună cunoaştere a domeniului IT constituie avantaj.

Te aşteptăm alături de noi, o companie în permanentă dezvoltare, pentru a-ţi dezvolta cariera într-o echipă dinamică şi motivată.

Trimite acum CV-ul tău care trebuie să cuprindă – obligatoriu – experienţa şi realizările anterioare, prin e-mail la:
cariera@mediacontact.ro

Istoria hackingului

Partea a III-a

Continuare din numărul trecut

"Legion of Doom" (LoD pe scurt), nu era doar un grup de hackeri. Devenise un stil de viaţă la un moment dat. Era format doar din membrii elitei, oameni aleşi "pe sprânceană", persoane care valorificau anonimitatea şi cunoştinţele tehnice de care dispuneau.

Denumirea de "Legion of Doom", deşi avea o oarecare conotaţie macabră, îşi avea originea în benzile desenate produse de compania Marvel. "Legion of Doom" fusese o grupare inventată de creatorii personajului Superman, care s-au gândit într-un timp să-i dea de furcă eroului spre delectarea copiilor. Condusă de Lex Luthor, un personaj malefic al cărui singur scop în viaţă se pare că era să devină stăpânul lumii, grupul format din infractori înzestraţi cu puteri supranaturale au pus la cale de multe ori înlăturarea lui Superman. Hackerii din LoD au preluat numele în derâdere. După câţiva ani foarte puţini mai zâmbeau…



LoD s-a format pe ruinele unui alt grup - "The Knights of Shadow" (Cavalerii Umbrei), şi a înglobat în continuare alte grupări (cum ar fi "Tribunal of Knowledge"). Adevărul e că, pe parcursul multor ani de existenţă, LoD a adunat şi dat afară membri într-o continuă frenezie. Ceea ce ar trebui reţinut totuşi, este faptul că nu oricine era acceptat, iar cei care plecau aveau motive bine întemeiate. Foarte puţini dintre foştii membri au părăsit trupa din cauză că se plictisiseră, iar cei mai mulţi aveau deja un nume bine format în underground.

Persoana care s-ar apropia cel mai mult de termenul de "conducător" al grupului a adoptat chiar numele de "Lex Luthor". În foarte puţine cazuri se poate totuşi vorbi de un lider în adevăratul sens al cuvântului atunci când se aduce în discuţie "Legion of Doom", Luthor fiind mai mult imaginea personificată a grupului şi cel care recruta noi elemente spre a fi incluse în LoD.

Atfel, în 1984 avea să se nască o idee care va zdruncina din temelii tot ceea ce lumea ştia la acea oră despre reţele telefonice sau de calculatoare. Ideea purta numele de LoD şi era compusă din următorii membri: Lex Luthor, Karl Marx, Mark Tabas, Agrajag the Prolonged, King Blotto, Blue Archer, EBA, The Dragyn şi Unknown Soldier. Deoarece calculatoarele nu reuşiseră să penetreze încă un segment important al consumatorilor casnici, interesul pentru acestea era destul de scăzut. Iniţial, Legion of Doom a inclus o subgrupă - Legion of Hackers (LoH) - care adunase persoanele ce erau interesate mai mult de subiecte legate direct de calculatoare. După un timp, LoH "s-a pierdut" în LoD devenind una şi aceeaşi trupă. Membrii Legion of Doom se întruneau pe LOD BBS unde făceau schimb de informaţii sau discutau cu alte persoane ultimele descoperiri din domeniul telecomunicaţiilor. Timp de mulţi ani a existat o confuzie generală legată de membrii grupului şi anume: unii utilizatori "din afară" credeau că participând activ la discuţiile de pe LOD BBS se pot considera elemente LoD. Treaba nu stătea nici pe departe astfel, deoarece nu puteai intra în componenţa LoD fără invitaţie. În curând au fost deschise sub-BBS-uri pe măsură ce mai vechile locuri de întâlnire deveneau supraaglomerate sau nesigure: unul pe Blottoland, altul pe un BBS numit Catch-22, urmat de un al treilea şi al patrulea pe Phoenix Project, respectiv Black Ice Private.

Componenţa LoD încerca de obicei să rămână în umbră, limitându-se la convorbiri telefonice şi mesaje private, fapt care a dus la sporirea gradului de mister care a fost mai târziu asociat cu LoD. Tot acesta a fost motivul pentru care persoanele ce lucrau în domeniul securităţii au devenit paranoice când s-a aflat de Legion of Doom, mulţi crezând că hackerii le-au pus gând rău.

Se poate spune că istoria grupului a fost cât se poate de furtunoasă. Mulţi dintre membrii LoD au fost arestaţi de poliţie, alţii au părăsit grupul de teamă să nu păţească la fel (Agrajag the Prolonged şi King Blotto). Una dintre cele mai mari contribuţii

aduse underground-ului a fost revista electronică "LOD Technical Journal" care din păcate a ajuns doar la numărul 4 (nepublicat oficial din cauza unor arestări efectuate în acea perioadă, dar apărut pe Internet câţiva ani mai târziu). Există de asemenea un număr 5 al revistei - o încercare de resurecţie a grupului de către persoane care au "împrumutat" numele sperând să obţină puţină atenţie pe Internet. Nu au reuşit…

Având în vedere uşurinţa cu care un sistem UNIX sau VAX/VMS putea fi penetrat în anii '80, "LoD Technical Journal" oferea informaţii valoroase celor interesaţi, informaţii culese şi testate de membrii LoD. Printre cele mai interesante articole publicate în puţinele numere care au văzut lumina monitorului amintesc următoarele:

"Hacking în TOPS-20 (Total Operating System-20) al DEC" - The Blue Archer (LoDTJ nr. 1)
"Cum să-ţi construieşti propriul Blue Box" - Jester Sluggo (LoDTJ nr. 1)
"UNIX în reţea" - Solid State (LoDTJ nr. 2)
"Hacking în sistemul de operareVM/CMS al IBM" - Lex Luthor (LoDTJ nr. 2)
"Hacking în sistemul de operare IRIS" - The Leftist (LoDTJ nr. 3)
"Ghidul hackerului în UUCP" - The Mentor (LoDTJ nr. 4)

Unele nume de mai sus le vom mai întâlni de câteva ori pe parcursul acestui articol. Într-o altă ordine de idei, după cum observaţi, multe din sistemele de operare ale acelei perioade nu mai sunt folosite în ziua de azi, ele fiind fie depăşite, fie înlocuite de altele mai performante. Este totuşi interesant să citeşti cum puteai să intri într-un sistem UNIX şi să faci mai apoi o scurtă comparaţie cu firewall-ul din ultimul RedHat.

Dintre toate grupările de hackeri existente în istoria Internetului, nici una nu a reuşit să se afirme cum au făcut-o cei din Legion of Doom şi să reziste în acelaşi timp atâta vreme (1984-1990). Cei doi factori care au contribuit la longevitatea LoD au fost anonimitatea şi spiritul de echipă. Ca să dau un exemplu al ultimului element, aş dori să relatez o scurtă întâmplare care a avut loc în 1987.

Michigan Bell a întâmpinat multe dificultăţi până să dea de urma unui membru LoD, dar când într-un sfârşit Control-C a fost prins, s-a adeverit că acesta era în realitate un adolescent de 16 ani, speriat de viaţă şi poliţie. La proces şi-a recunoscut faptele dar nu avea posibilitatea materială să plătească "daunele" pe care compania susţinea că le-a suferit. De comun acord cu autorităţile locale, s-a hotărât că Control-C putea fi folosit în alte scopuri, astfel că tânărul a ajuns să fie plătit pentru a-şi ţine "amicii" departe de sistemele de comunicaţii ale Michigan Bell. Un timp, mulţi hackeri au ajuns să fie terifiaţi de pseudonimul de mai sus, asociindu-l constant cu FBI-ul, poliţia şi tot ce ţine de sistemul judiciar. Însă cert este faptul că, pe toată perioada cât Control-C a stat în spatele companiei de telecomunicaţii, nici un alt membru LoD nu s-a atins de structura directoarelor din serverele acesteia. Atacurile veneau în schimb din partea altor hackeri, membri ai altor grupuri mai puţin cunoscute, care doreau să îşi obţină faima trecând de măsurile de securitate impuse de Control-C. Un caz aparte îl constituie "Wasp", un hacker din New York, extrem de talentat, care a început într-o zi să doboare calculatoarele Bellcore. Control-C a primit imediat ajutorul celor din LoD (Mentor, Prophet, Leftist şi Urville) care, în colaborare cu poliţia, au instalat un detector pe un calculator-capcană. Wasp a fost atras pe acest terminal care probabil conţinea un BBS, iar restul ţine de felul în care poliţia şi-a făcut treaba.



Craig Neirdorf - "Knight Lightning"

În timpul acestor evenimente, Phrack era deja o revistă cunoscută. Cei doi redactori - "Knight Lightning" şi "Taran King" publicau lunar articole, ştiri legate de industria calculatoarelor, ultimele vulnerabilităţi din UNIX şi alte sisteme de operare. Extrem de talentaţi în arta scrisului, redactorii Phrack au oferit underground-ului american materiale ale căror instrucţiuni erau urmate de unii cu sfinţenie. Încă din primele numere se poate observa strânsa legătură dintre Phrack şi elita hackerilor, multe aricole fiind semnate "The Leftist", "Jester Sluggo" sau "The Mentor". Poate acum aceste nume nu vă spun nimic, dar în anii '80 aceleaşi



E posibil ca filmul "Hackers" să fi făcut furori în rândul telespectatorilor, dar cu siguranţă a trezit discuţii aprinse în underground-ul Internetului

pseudonime erau prezente pe mai toate BBS-urile de specialitate din Statele Unite.

Primul număr este datat 17 noiembrie 1985 şi oferă formula unei bombe cu acetilenă, un articol legat de securitatea unui sistem Dial-Up şi alte titluri mai puţin interesante. Numărul 2 însă, oferă un ghid complet asupra sistemului de operare RSTS-E 8.0 iar numărul 3, o descriere a sistemelor PBX existente în acea perioadă alături de suita obişnuită de articole "anarchy", cum ar fi "Arme construite în intimitatea casei".

La numărul 4 (13 mai 1986), în alcătuirea Phrack se produce o schimbare: sunt introduse două noi rubrici: "Phrack World News" - ştiri din underground - şi "Phrack Pro-Phile". Ultima avea ca scop alcătuirea unei imagini a câte unui hacker. Primul pe linie este "Crimson Death". Fişierul conţinând profilul acestuia începe astfel:

Pseudonim: Crimson Death
Voi puteţi să-i spuneţi: Robb
Aliasuri mai vechi: The Sorcerer
Originea pseudonimului: Manualul de monştri AD&D II
Data naşterii: 17 februarie
Vârsta în prezent: 16 ani

Ni se oferă şi date concrete (mai mult sau mai puţin reale) legate de înfăţişarea hacker-ului, cum ar fi înălţimea, greutatea, culoarea ochilor şi a părului. Alcătuirea unui portret fizic era deosebit de periculoasă, autorităţile americane folosindu-se ulterior de multe numere din Phrack pentru a afla identitatea ce se ascundea sub un nume ciudat şi cu o rezonanţă ameninţătoare.

Rubrica de ştiri a acestui număr ne anunţă că revista TAP şi-a reluat activitatea şi - printre altele - că un hacker pe nume "Mister Carding" a fost în cele din urmă arestat. Trecând peste două numere, un articol, din ediţia cu numărul 7, avea să marcheze până în prezent mentalitatea hackerului.

Dintre toţi hackerii care şi-au gravat numele pe placa de granit a ceea ce s-ar putea numi "filosofia hacking-ului", poate cel mai apropiat de idealul înţelesului de "hacker" a fost o persoană cu pseudonimul "The Mentor". În cercurile pe care le frecventa, cei din underground cădeau de comun acord că acest alias i se potrivea de minune. A fost cel care a definit cel mai bine termenul şi ceea ce un hacker caută. A oferit lumii o imagine asupra gândirii acestuia, asupra impulsurilor care îl determină să facă ceea ce face.

La scurt timp după arestarea acestuia în cadrul operaţiunii Sundevil, Mentor a scris un text ce avea să devină cunoscut mai apoi ca "Manifestul Hackerului", şi care avea să fie publicat în al şaptelea număr din Phrack (al treilea fişier din cele zece care alcătuiau ediţia).

Fragmente sau manifestul integral pot fi încă întâlnite pe majoritatea siturilor care deţin o arhivă de texte electronice dedicate underground-ului. Părţi ale textului au fost citate şi în filmul "Hackers" al lui Ian Softley (1995), în majoritatea cărţilor şi lucrărilor care au abordat subiectul. Nu putea lipsi nici din acest articol… Ce urmează este o traducere în română a textului "The Conscience of a Hacker". Fără alte explicaţii, voi lăsa frazele să vorbească de la sine…

Conştiinţa unui hacker

The Mentor
8 Ianuarie, 1986

Încă unul a fost prins astăzi, scrie în toate ziarele. "Adolescent arestat într-un scandal legat de criminalitatea pe calculator", "Hacker arestat pentru fals bancar"... Puşti nenorociţi. Sunt toţi la fel.

Dar tu, cu psihologia ta în trei piese şi creierul tehnic la nivelul anilor 1950, ai aruncat vreodată o privire în spatele ochilor hackerului? Te-ai întrebat vreodată ce îl mişcă, ce forţe l-au alcătuit, ce ar fi putut să-l modeleze?

Sunt un hacker, intră în lumea mea...

A mea e o lume care începe cu şcoala... Sunt mai inteligent decât majoritatea celorlalţi copii, prostiile care ne învaţă acolo mă plictisesc...

Leneş nenorocit. Sunt toţi la fel.

Sunt la şcoala primară sau liceu. I-am ascultat pe

profesori explicându-ne a cincisprezecea oară cum să scădem o fracţie. Eu înţeleg. "Nu doamnă Smith, nu am arătat ce am lucrat. Am făcut calculul în cap..."

Puşti nenorocit. Probabil că a copiat de undeva. Sunt toţi la fel.

Am făcut o descoperire azi. Am găsit un calculator. Stai o clipă, devine interesant. Face ce vreau eu să facă. Dacă greşeşte, e din cauză că eu am greşit. Nu pentru că nu mă place...

Sau se simte ameninţat de mine...

Sau mă crede impertinent...

Sau nu-i place să predea şi nu ar trebui să fie aici...

Puşti nenorocit. Tot ce face e să se joace pe calculator. Sunt toţi la fel.

Şi atunci s-a întâmplat... o uşă s-a deschis către o lume... grăbind prin linia telefonică asemenea heroinei prin venele unui dependent, un puls electronic este trimis, un refugiu în faţa incompetenţei de zi cu zi este căutat... este găsită o listă de discuţii.

"Acesta e... aici e locul meu..."

Îi cunosc pe toţi aici... chiar dacă nu i-am întâlnit niciodată, nu le-am vorbit niciodată, s-ar putea să nici nu mai aud de ei... Vă ştiu pe toţi...

Puşti nenorocit. Se conectează din nou la linia telefonică. Sunt toţi la fel...

Suntem toţi la fel, poţi să pariezi pe asta... am fost hrăniţi cu linguriţa în şcoală când noi hămeseam după friptură... bucăţile de carne pe care le-aţi lăsat să ajungă la noi erau deja mestecate şi lipsite de gust. Am fost dominaţi de sadici, ignoraţi de apatici. Puţinii care aveau ce să ne înveţe ne-au găsit pregătiţi, dar aceştia sunt ca stropii de apă în deşert.

Aceasta este lumea noastră acum... lumea electronului şi a comutatorului, frumuseţea baud-ului. Facem uz de un serviciu deja existent fără să plătim pentru ceva ce ar putea fi grosolan de ieftin dacă nu ar fi supervizat de profitori lacomi, şi ne numiţi pe noi infractori. Explorăm... şi ne numiţi pe noi infractori. Căutăm cunoaştere... şi ne numiţi pe noi infractori. Noi existăm fără culoarea pielii, fără naţionalitate, fără preferinţe religioase... şi ne numiţi pe noi infractori. Voi construiţi bombe atomice, purtaţi războaie, ucideţi, înşelaţi şi ne minţiţi, încercaţi să ne faceţi să credem că e pentru binele nostru, şi totuşi ne numiţi pe noi infractori.

Da, sunt un infractor. Infracţiunea mea e cea a curiozităţii. Infracţiunea mea constă în a judeca oamenii după ceea ce spun şi gândesc, nu după cum arată. Delictul meu constă în a fi mai deştept decât voi, ceva pentru care nu mă veţi ierta niciodată.

Sunt un hacker şi acesta este manifestul meu. S-ar putea să opriţi acest individ, dar nu ne puteţi opri pe toţi... la urma urmelor, suntem toţi la fel.

Manifestul a avut un asemenea impact la acea vreme încât a fost republicat un an mai târziu în numărul 14 al Phrack.


Loyd Blankenship - "The Mentor"

"Mentor" fusese arestat în cadrul operaţiunii Sundevil, iar textul de mai sus a fost scris la scurt timp după raidul efectuat de Serviciul Secret asupra clădirii unde acesta lucra. După cum reiese din el, nu toţi hackerii poartă cagule în faţa tastaturii sau deturnează fonduri din asociaţii de caritate. Nu toţi sunt personaje malefice cu minţi diabolice, nu vor să stârnească al III-lea Război Mondial prin blocarea serverelor militare sau NASA (aviz echipei care a regizat "War Games"). Nu sunt criminali înarmaţi până în dinţi cu laptop-uri şi mitraliere (aviz producţiei americane "Swordfish").

Majoritatea au vârste cuprinse între 12 şi 40 de ani şi sunt, într-adevăr, mai periculoşi decât poştaşul care vă aduce lunar "My Computer" în pragul uşii.

Dacă tot am ajuns la filme, trebuie să menţionez că filmul "Hackers" s-a bucurat de consultanţă din partea grupului "Legion of Doom" la alcătuirea acestuia. Că regizorul a renunţat la datele furnizate de LoD în favoarea imaginii hollywoodiene care a fost aplicată ulterior peliculei, asta este o altă problemă. Este cunoscut pe Internet felul în care comunitatea hackerilor a reacţionat la "Hackers": strigăte intrigate pe forum-uri, înjurături în căsuţa de e-mail a actorilor, blesteme din partea LoD... ■

Continuarea în numărul viitor

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

CAD - Proiectare asistată de calculator

O introducere My Corectă în CAD

Decizia revistei "My Computer" de a găzdui o rubrică de "CAD" vă oferă, dragi cititori, posibilitatea de a vă apropia corect de acest domeniu în vogă al IT-ului. Articolul de faţă se doreşte o introducere în proiectarea asistată de calculator şi sperăm (depinzând şi de reacţiile voastre de interes), că va fi urmat în numerele următoare de articole despre sub-specialităţile CAD, asimilate unor acronime precum MCAD, AEC, GIS, EDA, PDS, CAE, CAM, PDM, PLM, şi totodată să cunoaştem aplicaţiile software reprezentative pentru aceste subdomenii.

Lămuriri introductive

La origini (nu putem ignora rădăcinile soluţiilor CAD, pentru că istoria lor - deşi se apropie de 40 de ani - încă mai determină/influenţează manifestări, particularităţi şi terminologie) proiectarea asistată de calculator însemna doar desenare bi-dimensională şi se făcea pe calculatoare dedicate şi optimizate pentru grafică (aşa-numitele "staţii grafice") plus anumite periferice specializate (plottere, trasoare, mese de digitizare). Ceva mai târziu, când asistenţa informaticii avea să se extindă şi asupra activităţilor direct legate de desenul tehnic, apariţia denumirilor de CAE (inginerie asistată de calculator) şi CAM (fabricaţie asistată de calculator), precum şi conturarea tot mai clară a specialităţilor aplicative (pentru mecanică, arhitectură, construcţii, geografie, electronică), practic au impus următoarea distincţie:

- se acceptă denumirea de "CAD" pentru toate soluţiile de proiectare şi inginerie tehnică (aproape indiferent de specialitate);
- se propune abrevierea "CADD" (de la "Computer-Aided Design and Drafting") pentru acele soluţii de proiectare generală, nespecializate, dar adaptabile - în anumite limite - oricărei specialităţi/aplicaţii lucrând cu reprezentări bi- sau tri-dimensionale (2D, 3D).

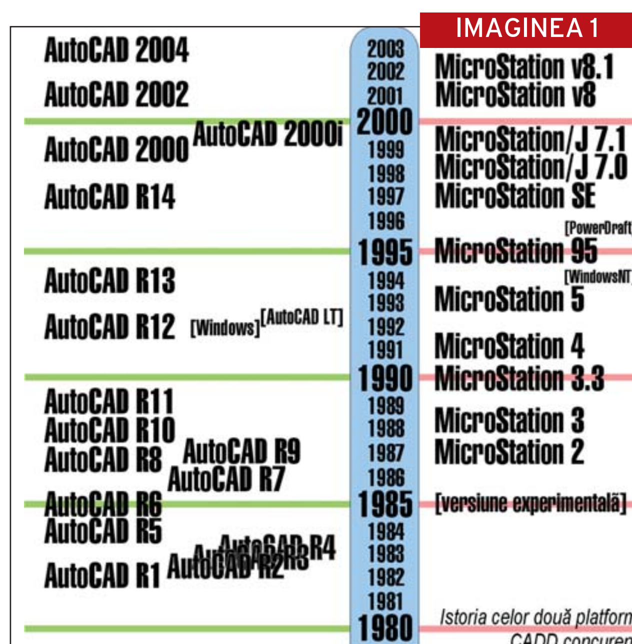
Pentru a proiecta ceva nou (piesă, ansamblu, clădire, circuit, instalaţie) sau pentru a modela ceva existent, utilizatorii progamelor CAD se bazează pe entităţi grafice vectoriale, determinate (şi controlate pe ecran) prin definiţiile geometrice şi prin coordonatele precise ale punctelor definitorii (linii, cercuri, arce, poligoane, curbe, prisme, piramide, sfere, conice, suprafeţe riglate, etc). A-propos de "precizie" insist asupra faptului că, aproape întotdeauna, proiectarea/modelarea se face la scara 1:1 (urmând ca doar la tipărire să se recurgă la micşorarea/mărirea reprezentării pentru încadrare optimă în compoziţia paginii) ceea ce conferă rigurozitate şi deschide posibilităţi de exploatare ulterioară (măsurători directe, evaluări, referinţe).

Revenind la filonul istoriei, este interesant de observat că, deşi primele aplicaţii au fost sisteme geografice informatice (realizate de firma "Intergraph"), totuşi aplicaţiile pentru mecanică au fost cele care au propulsat CAD-ul. Dar şi "ambiţiile 3D" ale arhitecturii sau ale proiectării instalaţiilor uzinale aveau să catalizeze evident evoluţia. Iar dacă mulţi ani a fost vorba doar de 2D, totuşi năzuinţele (şi cerinţele) de modelare cu solide şi/sau cu suprafeţe practic au definitivat domeniul. Maturitatea avea să fie consfiinţită şi de evoluţia platformei PC, care - iată! - astăzi este aproape identică "staţiilor grafice", software-ul CAD nemaifăcând mare caz de distincţia dintre "maşinile Unix" şi "arhitectura Wintel".

AutoCAD-ul şi diverşi challangeri

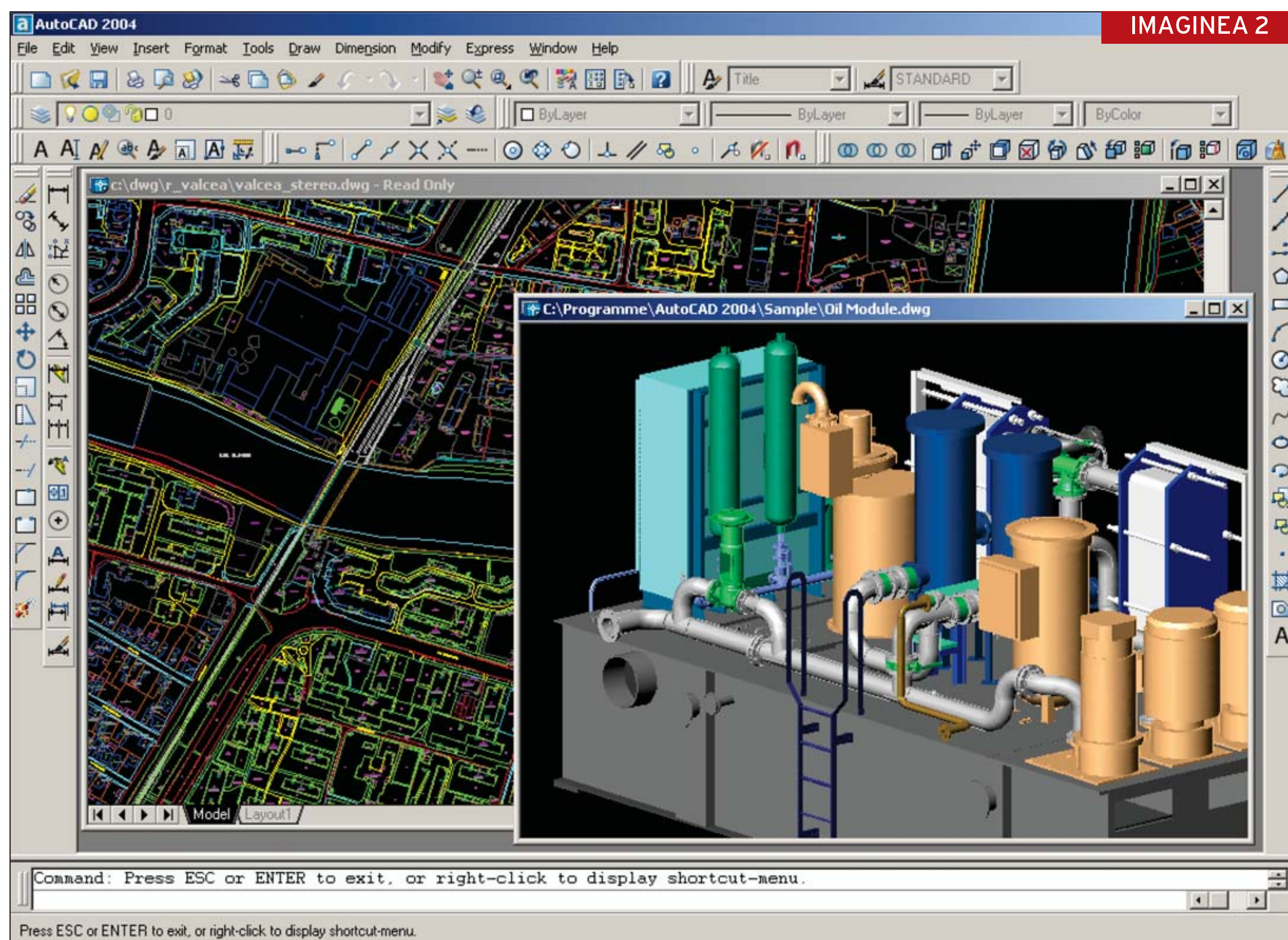
Pentru CADD cel mai cunoscut program este AutoCAD-ul (ajuns în martie a.c. la ediţia "AutoCAD 2004"), el având meritul incontestabil de a fi coborât proiectarea asistată de calculator din turnul ei de fildeş (Autodesk lansa prima ediţie de AutoCAD în anul 1982, vedeţi reprezentarea schematică). La noi în ţară este atât de răspândit (şi de cunoscut) încât n-ar fi multe de spus. Pentru orice eventualitate voi aminti că AutoCAD-ul acoperă funcţionalităţile CADD de bază (crearea/editarea nelimitată de entităţi grafice; controlarea simbologiei - culoare, stil/tip de linie; texte/adnotări;

IMAGINEA 1



Evoluţia cvasi-paralelă a ediţiilor/versiunilor de AutoCAD şi MicroStation

IMAGINEA 2



Sesiune de lucru în AutoCAD 2004

organizarea/segregarea entităţilor pe straturi; dimensionarea/cotarea; haşurarea, inserarea şi gestionarea blocurilor de entităţi; prinderea cursorului de elementele geometrice anterioare - osnap; reprezentarea suprafeţelor 3D; tipărirea; gestiunea fişierelor), dar şi numeroase facilităţi avansate (modelare cu solide 3D; renderizare/randare cvasirealistică; integrare de imagini raster; atribute textuale asociate entităţilor grafice; fişiere de desenare incluse în desenul curent ca referinţe externe; cotare şi haşurare asociative; conexiuni cu baze de date externe; programare de aplicaţii verticale sau automatisme locale; adnotarea de supervizare; ş.a.). Subliniez şi faptul că el constituie platformă/mediu pentru multe aplicaţii specializate (dedicate pentru arhitectură, cartografie, mecanică, proiectare uzinală, electrotehnică; inginerie şi fabricaţie), produse de Autodesk sau de parteneri/terţi.

Unul dintre efectele cele mai benefice ale popularităţii AutoCAD-ului este faptul că formatul de fişier DXF (promovat de Autodesk) a ajuns standard de facto pentru schimburile de desene tehnice digitale, toate programele CAD importând/exportând acest tip de fişier.

Deşi pentru un observator al pieţei CAD româneşti un monopol prea exagerat al AutoCAD-ului nu pare de bun augur, trebui subliniat că există destule alte soluţii, de la cele de acelaşi calibru/preţ, la cele mult mai ieftine sau chiar gratuite. În această ordine menţionez MicroStation-ul (portat de pe staţiile grafice Unix pe PC prin anii 1985, desigur că cel puţin un deceniu a fost net superior AutoCAD-ului, dar prea discret pe piaţa românească; varianta restrânsă/ieftină a MicroStation-ului este "PowerDraft", aşa cum "AutoCAD LT" - despre care aţi citit în My Computer nr.1 din septembrie - este fratele mai mic al AutoCAD-ului), apoi SmartSketch (denumit în "copilărie" Imagineer, acesta este un produs strălucit al firmei Intergraph, care - pe lângă accesibilitatea extraordinară şi abilităţile de schiţare şi parametrizare spectaculoase - constituie nucleul multor aplicaţii specializate), şi nu pot ignora IntelliCAD-ul, cu povestea sa interesantă. Conceput iniţial de Visio, "InteliCAD 1998" nu numai că lucra direct cu fomatul de fişier DWG (documentul nativ al AutoCAD-ului, licenţiat prin strategia "OpenDWG" promovată de Autodesk pentru a-şi consolida poziţia pe pieţele CAD) dar

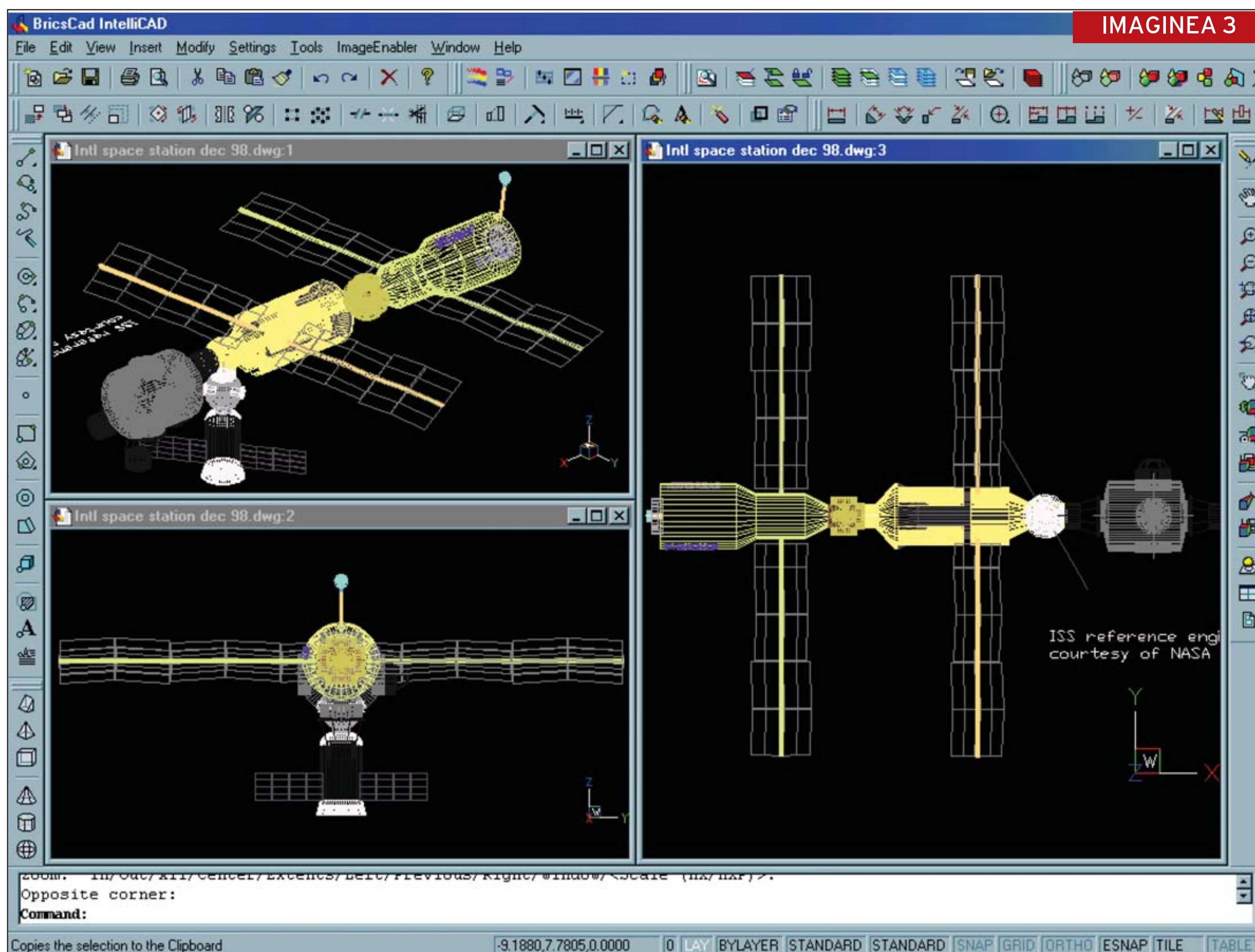
chiar semăna în proporţie de aproximativ 95% cu AutoCAD-ul (în sensul că modul de lucru şi sintaxa comenzilor erau aproape identice). După vreo doi ani, când Visio a fost cumpărată de Microsoft (în special pentru produsul "Visio Technical", care era un software grozav pentru grafica tehnică), IntelliCAD-ul a cam rămas al nimănui, Microsoft-ul neputându-l prelua pentru că firma era un prea "strategic" partener al Autodesk-ului şi n-avea rost să-i devină concurent. Prin anii 2000-2001 IntelliCAD-ul putea fi descărcat gratuit de la www.cadopia.com, însă acum costă aproximativ 200 USD. Mai mult, are şi o reprezentanţă foarte activă la noi în ţară. Dar de-ajuns cu poveştile…

În categoria programelor CADD mai enumerăm spre final câteva (terminând cu cele "entry-level" sau chiar cu "jucărelele" gratuite): Designer Elements (Ashlar-Vellum); DesignCAD (IMSI/Upperspace); TurboCAD (IMSI); EasyCAD, FastCAD (Evolution Computing); SmartDraw; KeyCAD (a nu se confunda cu CADKEY, soluţie MCAD clasică achiziţionată zilele acestea de IMSI), QCAD, FreeCAD, DeltaCAD, etc.

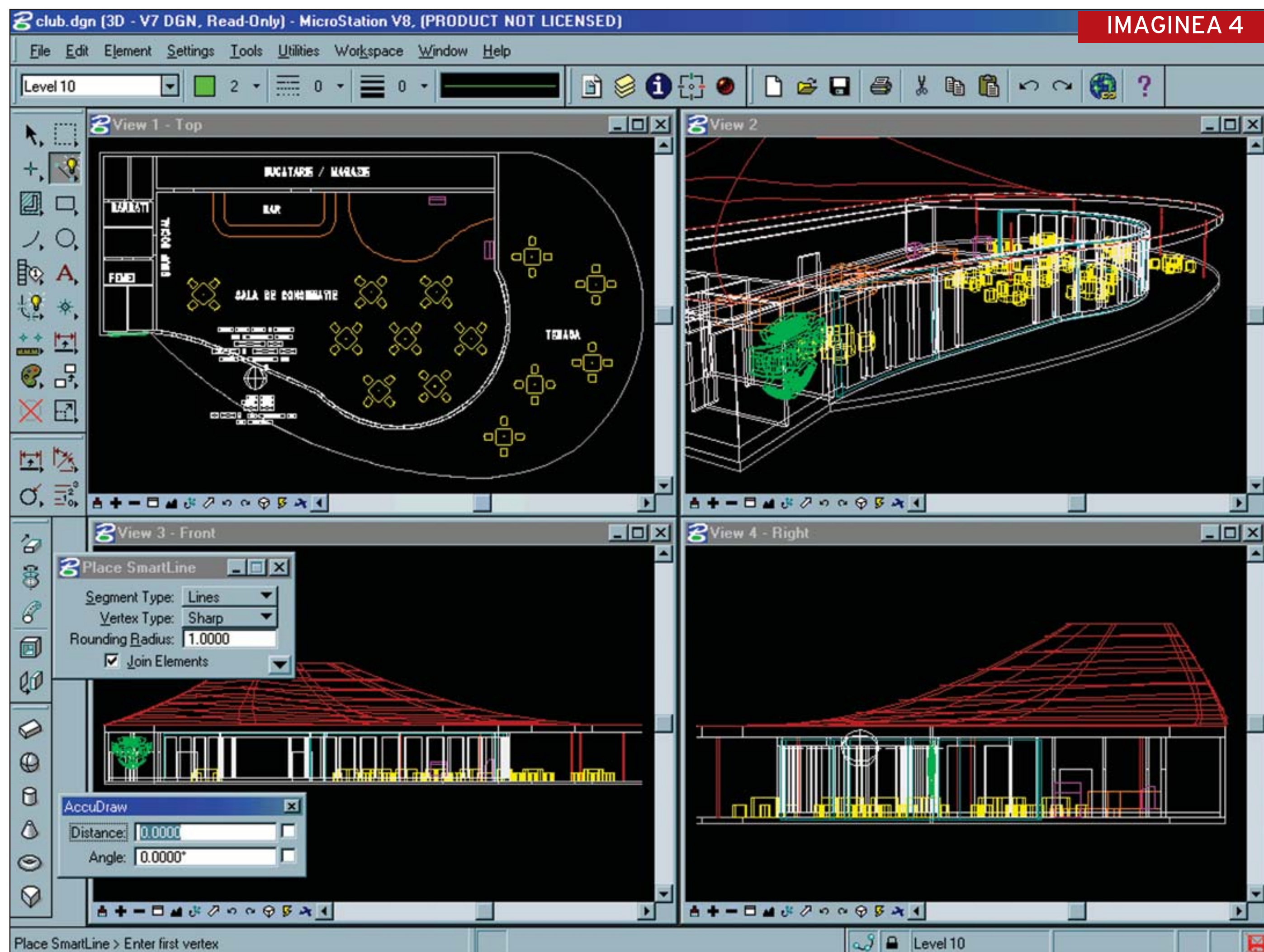
Cu excepţia celor din partea inferioară a „topului", aceste software-uri suportă programarea de aplicaţii, prin care se pot crea:

- mici unelte pentru automatizarea de sarcini locale: rutine repetitive sau taskuri speciale ajutătoare în activitatea zilnică (conceperea şi realizarea acestora fiind accesibile utilizatorului tenace);
- ample aplicaţii specializate: rezultând practic software-uri noi care, atât prin interfaţa bine adaptată/focalizată, cât şi prin mecanismele interne - algoritmi, biblioteci de entităţi grafice, proceduri - pot rezolva probleme tehnice specifice mult mai eficient şi mai elegant decât ar face-o singur mediul CAD.

Programarea propriu-zisă se face fie într-un limbaj proprietar (precum AutoLISP-ul, care este un superset de LISP cu interfaţare spre mecanismele interne ale AutoCAD-ului sau ale IntelliCAD-ului), fie folosind tehnici standardizate (C++, Java, sau automatisme Visual Basic). Aceasta este şi calea pe care o urmează producătorii de software CAD pentru a crea aplicaţii



Sesiune de lucru în IntelliCAD



Sesiune de lucru în MicroStation v8

pentru disciplinele tehnice/inginereşti: mecanică, arhitectură, construcţii, geodezie, topografie, cartografie, electrotehnică, (fie în partea de proiectare, fie în producţie, sau chiar în exploatare).

Şi dacă am adus vorba despre CAD specializat vă reamintesc spre final că în articole viitoare urmează să desţelenim o serie de acronime:

- din categoria aplicaţiilor dedicate (orizontale): MCAD - Mechanical Computer-Aided Design (proiectare pentru domeniul mecanicii: proiectare de piese şi ansambluri pentru industriile ce produc repere tridimensionale, indiferent de natura-destinaţia acestora); GIS - Geographical System Information (sisteme informatice geografice: cartografie, cadastru, geodezie, administrarea utilităţilor geo-marketing); AEC - Architecture / Engineering / Construction (arhitectură, inginerie, construcţii); PD - Plant Design (proiectare uzinală); EDA - Electronic Design Applications (aplicaţii pentru proiectarea circuitelor electronice; referite uneori şi cu abrevierea ECAD);
- aplicaţii specializate (verticale): CAE - Computer-Aided Engineering (inginerie asistată de calculator: studierea comportamentului reperelor proiectate/modelate), CAM - Computer-Aided Manufacturing (fabricaţie asistată de calculator: pregăteşte legătura dintre calculatorul pe care s-au proiectat reperele şi utilajele de producţie ce vor materializa aceste repere), PDM - Product Data management (gestionarea datelor despre produse: colectarea datelor tehnice şi economice şi diseminara acestora în toată întreprinderea); PLM - Product Life-cycle Management (gestionarea produsului pe întreaga sa durată, incluzând - pe lângă clasicele faze CAD: concepţie, testare/analiză, producţie - şi pe cele ulterioare: promovare, desfacere, implementare, exploatare, întreţinere, şi uneori până la dezafectare). ■

Mircea Băduţ

Nu uitaţi! Dumneavoastră puteţi alege subiectul "CAD" din următoarea ediţie "My Computer", prin urmare vă aşteptăm propunerile la contact@myc.ro.

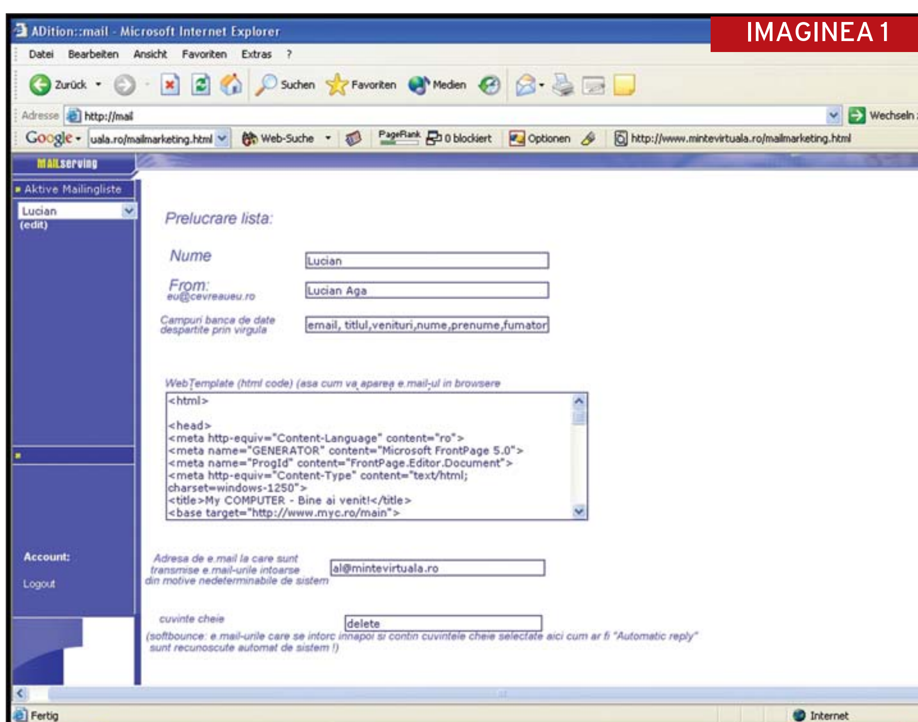
E.Mail > E.Mail-Marketing > NewsLetter

Cu toţii ştim sau am auzit despre "Internet". Toţi care au auzit ştiu sau cred că ştiu ce este. Mulţi îl folosesc (statisticile actuale indică o penetrare de cca. 1.500.000-1.800.000 de utilizatori în România şi se aşteaptă ca până la finele anului 2003 să ajungă la 2.000.000). Puţini sunt însă aceia care ştiu să-l folosească. Ştiu să-l pună la muncă. Ştiu să se descurce cu adevărat pe autostrăzile electronice. Toată lumea ştie că străzile şi cele reale şi cele electronice în România sunt proaste şi nu-ţi permit o circulaţie aşa cum ţi-o doreşti sau nu-ţi permiţi financiar să circuli aşa cum doreşti.

Să revenim la E.Mail. Un cuvânt compus format la origine din cuvintele "electronic mail" pe româneşte "poştă electronică" şi cunoscut sub abrevieri ca email, e.mail, E.Mail, E-Mail. A nu se confunda email cu email-ul de pe oalele de gătit! Un E.Mail, cum îl voi numi eu în continuare, nu este altceva decât posibilitatea transmiterii unui mesaj scris de la un om la altul prin intermediul autostrăzilor electronice. Adică ajunge la destinatar cu o viteză demnă de nava spaţială Enterprise!

E.Mail-Marketing! Marketing?! Hmm! Se poate? Da. Se poate. Dar trebuie să ai grijă că altfel treci direct la Spam, adică poţi fi învinovăţit că ai transmis mesaje publicitare nesolicitate. Există o lege care doreşte protejarea cetăţenilor de primirea de mesaje publicitare nesolicitate. Şi nu glumesc deloc când spun că unii utilizatori de internet au fost nevoiţi să-şi schimbe căsuţa poştală electronică din cauza miilor de E.Mailuri primite zilnic. Cu reclame, cu poze interzise minorilor, cu cadouri, cu viruşi, cu... te mai miri ce. Astfel ele au invadat Internetul.

Şi totuşi această formă de promovare rămâne una foarte eficientă, poate printre cele mai eficiente existente. Totul depinde de cum o faci!!!



E.Mail-Marketing vs NewsLetter

Un NewsLetter, în româneşte "scrisoare cu ştiri" este o modalitate uzuală prin care ziarele electronice, magazinele electronice, paginile web adică ofertele internet întreţinute de persoane private sau firme îşi anunţă utilizatorii asupra informaţiilor noi apărute în cadrul ofertei Internet. Alte oferte doresc să furnizeze informaţii suplimentare utilizatorilor care şi-au dat acordul să primească un NewsLetter deoarece un astfel de acord dă ofertei respective posibilităţi de evaluare multiple asupra utilizatorilor săi.

De ce un NewsLetter pentru siteul tau?

Pentru că în afară de adresa de E.Mail a utilizatorului poţi cere acestuia să completeze un formular direct la înscriere prin care poţi afla mai multe despre el, mai multe despre interesele lui, mai multe despre starea sa socială şi, nu în ultimul rând, mai multe despre cât este el de mulţumit de oferta ta. În plus, în NewsLetter, mai poţi introduce sondaje de opinie, informaţii de la terţi, oferte speciale, pentru a-i oferi astfel utilizatorului tău informaţiile de care are nevoie scutindu-i acestuia foarte mult timp de căutare, timp care se transformă în bani pentru acesta.

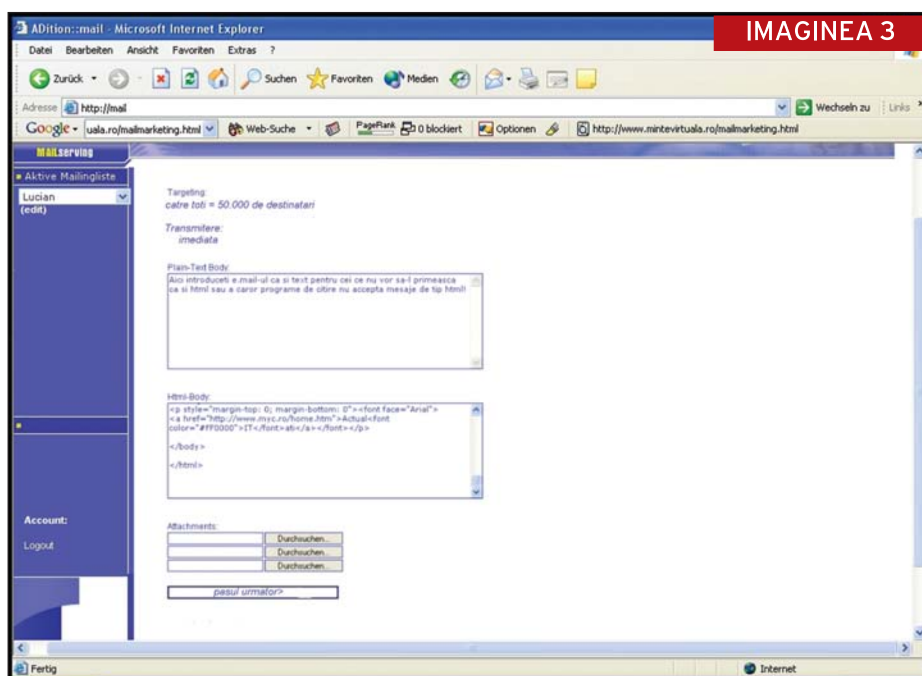
De ce un NewsLetter nu este totuşi E.Mail-Marketing?

Pentru că un NewsLetter este transmis periodic. Este transmis

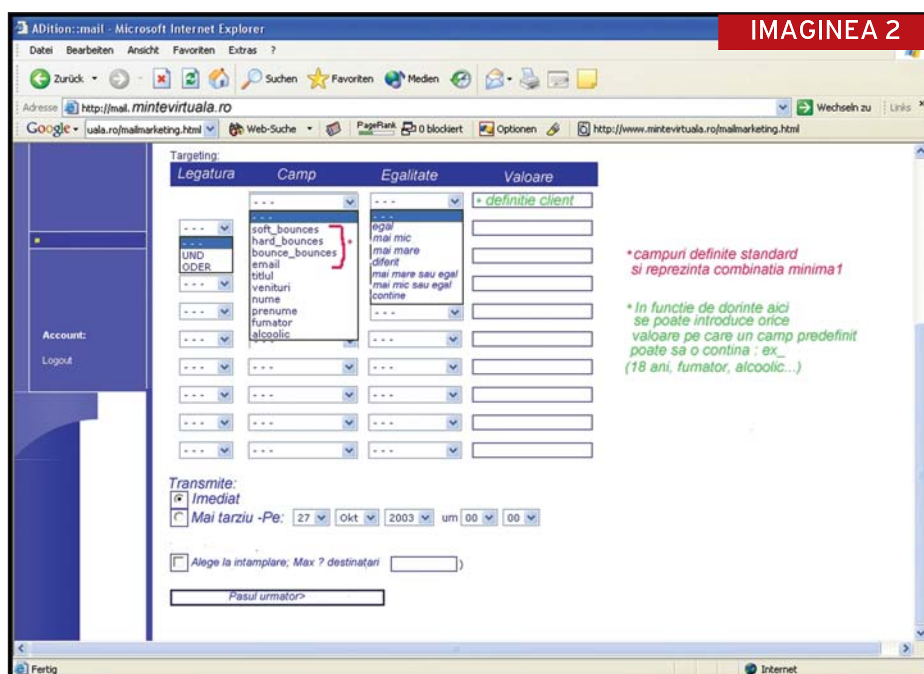
tuturor utilizatorilor Internetului. Conţine informaţii generale, respectiv informaţii în funcţie de conţinutul ofertei de Internet. Un NewsLetter încearcă să atragă vizitatori pentru oferta de Internet respectivă. Încearcă o fidelizare a utilizatorului pentru un sit anume, dar nu încearcă să vândă.

Asemănările dintre NewsLetter şi E.Mail-Marketing există. Un NewsLetter poate face parte dintr-o strategie de Marketing, dar nu este neaparat E.Mail-Marketing. Prin E.Mail-Marketing înţelegem o serie de E.Mail-uri îndreptate către anumite grupuri ţintă cu scopuri directe de vânzare sau de susţinere a fidelităţii clienţilor deja existenţi. Acestea nu oferă informaţii generale, ci informaţii specifice orientate de multe ori spre un produs anume.

E.Mail-Marketingul este o posibilitate de a-ţi vinde produsele. De a transmite informaţii de tip comercial anumitor tipuri de utilizatori. Un astfel de E.Mail are la bază o strategie de Marketing mai complexă. El este direcţionat spre anumite categorii de utilizatori selectaţi pe diferite criterii (vârstă, sex, ocupaţie, venit, localitate...) în funcţie de oferta prezentată şi a produsului ce se doreşte vândut. El poate veni în ajutorul campaniilor promovate prin mijloace clasice cât şi a celor prin Internet. Clientul care a completat formularul de concurs, spre exemplu, a completat şi adresa sa de E.Mail. Astfel el este ţinut la curent cu numărul candidaţilor, este atenţionat asupra termenului limită, i se prezintă lista câştigătorilor şi i se mulţumeşte pentru participare fiind încurajat să participe în continuare.



IMAGINEA 3



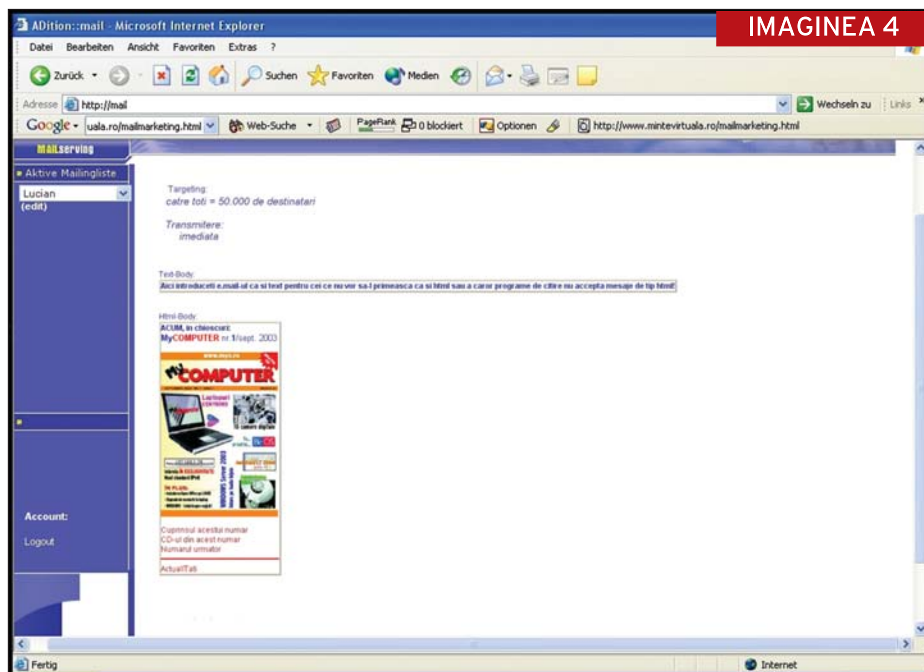
IMAGINEA 2

Menţinerea companie sau a serviciului în „Top Of Mind"

În Internet şi în modul OffLine există campanii dedicate exclusiv colectării de adrese de E.Mail. Astfel, pe lângă publicitatea efectuată de campania care maschează această colectare de adrese, este pregătită următoarea campanie de E.Mail-Marketing.

Ok! Ok! veţi zice. Implicaţiile sunt multiple şi beneficiile pot fi substanţiale. De acord. Dar cum pot face un NewsLetter? Ce trebuie să ştiu?

De ştiut în primul rând este legislaţia care spune clar că nu ai voie să transmiti informaţii comerciale decât dacă ai acordul utilizatorului. De multe ori acest acord este mascat în condiţiile de utilizare a unui sit, în contractele pe care le încheie orice cetăţean (telefon, Internet, cablu...) Aşadar atenţie la pasajele scrise mărunt, la politicile de confidenţialitate a companiilor, la condiţiile de utilizare sau folosinţă a anumitor produse, cel mai des



întâlnite la programele de calculator de tip FreeWare în timpul instalării acestora. Majoritatea nici nu-ţi lasă o alternativă. Ori accepţi ori nu te primesc în rândul utilizatorilor lor.

Apoi te indrepţi spre un E.Mail-Marketing Service Provider. De ce oare? Doar am propriul meu program de E.Mail şi să redactez texte mă pricep! Pentru că un astfel de provider îţi poate oferi mult mai multe. (**www.mintevirtuala.ro**)

Realizarea unui NewsLetter:

- Baza de date
- Actualizarea acesteia
- Aspectul unui E.Mail
- Statistici detaliate
- Posibilităţi

-Baza de date este cea mai importantă. În funcţie de datele solicitate de la utilizatori se introduc în website o serie de coduri. Ele se integrează perfect cu restul sitului astfel încât utilizatorul nu află de fapt unde-i sunt stocate datele. De la simplul câmp al adresei de E.Mail (pentru a primi NewsLetterul nostru introdu adresa ta de E.Mail, după care apasă ABONARE: ...@.ro) până la date personale (Pentru a vă abona trebuie să completaţi următorul formular: Nume; Prenume; Mobil; Ocupaţia; Hobby, Fumător....) .

-Tot prin aceeaşi soluţie utilizatorului i se permite modificarea sau ştergerea sa din banca de date. Actualizare băncii de date poate fi astfel efectuată direct de utilizator din cadrul sitului său printr-un click pe un anume link, sau un E.Mail către o adresă, specificate în cadrul NewsLetter-ului primit. Astfel, el nu va trebui să revină pe sit ci apasă doar un link sau transmite un Email.

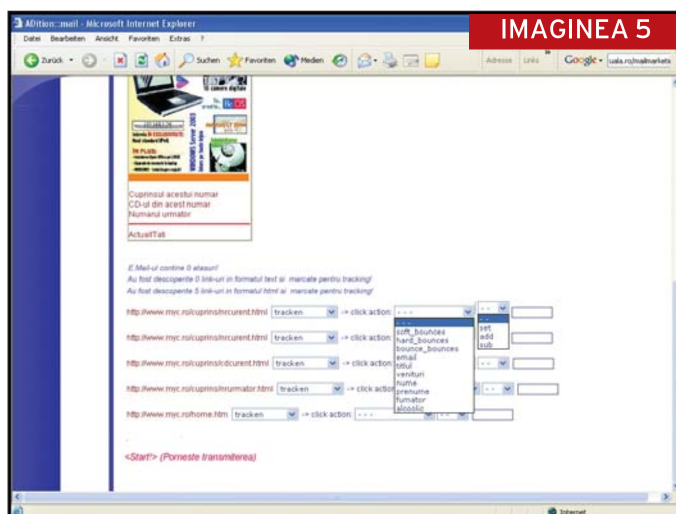
Dar poate utilizatorul respectiv nu este online, sau adresa nu mai e valabilă. Poate are setat un răspuns automat fiindcă este plecat pentru o anumită perioadă.

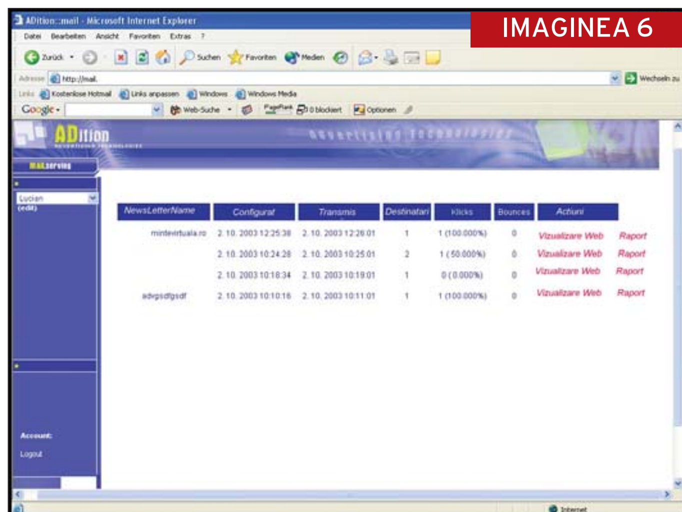
HardBounce, SoftBounce, BounceBounces

. HardBounce este răspunsul pe care îl dă serverul de E.Mail al utilizatorului în cazul în care adresa nu a fost una corectă şi nu se poate efectua livrarea. SoftBounce sunt răspunsurile oferite automat de către serverele de E.Mail în cazul în care utilizatorul este plecat în vacanţă. În cazul acesta sistemul primeşte un raspuns de la serverul utilizatorului de genul „Out ...", "Automatic reply",, , „Sunt plecat în concediu. Vă rog să vă adresaţi..." Astfel în sistem se pot defini cuvinte cheie care pot fi regăsite în astfel de E.Mail-uri. BounceBounces sunt E.Mail-uri a căror livrare nu a fost posibilă din motive nedeterminabile.

Ok. La ce mă ajută aceste lucruri?

- La statistici. Astfel vei şti cu adevărat câţi au primit E.Mail-ul tău, câţi sunt temporar de negăsit ca să poţi reveni cu un E.Mail mai târziu, şi câţi te-au minţit în formularul tău putând astfel să le ştergi accountul. Că veni vorba de statistici. Fiecare link din cadrul E.Mail-ului tău poate fi targetat în parte. Îţi putem spune câte clicuri au fost date şi pe ce link. Adică ce i-a interesat pe utilizatori din mulţimea de informaţii pe care ai transmis-o. La fel şi fiecare vizualizare (pentru E.Mail-uri in format Html si conexiune a utilizatorului la Internet) . În funcţie de tipul informaţiei ascunse in spatele unui link banca de date poate fi actualizată având astfel 3 opţiuni: SET, ADD, SUB. , pentru fiecare câmp din banca de date.




IMAGINEA 6

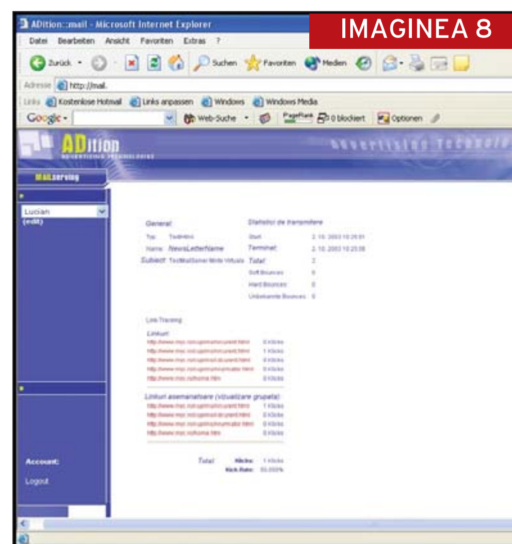
SET, adică câmpul respectiv poate lua o anumită valoare; ADD, adică adaugă sau SUBstituie, înlocuieşte cu o anumită valoare. EX: On Click [camp_ELEV] SET [Student]. După fiecare NewsLetter transmis îţi poţi cunoaşte astfel mai bine utilizatorii.

-Asta ne duce şi la următorul punct. La posibilităţi. Desigur doreşti din când în când să efectuezi un sondaj de opinie sau să-ţi întocmeşti o statistică. Astfel, în cadrul NewsLetter-ului introduci un formular al căror răspunsuri sunt automat preluate în banca de date sau într-o bancă de date.

-Un E.Mail poate fi aşadar în format Html sau simplu text. Dacă în cadrul unui E.Mail de tip text lucrurile sunt simple, link-urile trebuind introduse sub forma **http://www.numedomeniu.ro/informatia_oferita.html**, pentru unul în format HTML sunt şi mai simple. Tot ceea ce trebuie să faci este să-ţi întocmeşti un WepTemplate. Adică exact aşa cum vrei tu să arate totul într-o fereastră de browser. O singură condiţie îţi este pusă. O condiţie care să te ajute de fapt. Trebuie să creezi un template cu sursa înspre imagini de tipul <img src="http://www.numedomeniu.ro/NewsLetter/imagine.gif>. Tot conţinutul poate fi astfel într-un fişier pe situl tău (sau în altă parte), fiindu-ţi permisă astfel, pe lângă o contramonitorizare a afişărilor, şi o actualizare prin salvarea conţinutului sub acelaşi nume. Poza cea nouă (Atenţie! Dimensiunile trebuiesc respectate pentru a nu deforma imaginea finală!) o salvezi cu acelaşi nume ca pe cea veche (o înlocuieşti pe cea veche preluând numele pentru cea nouă), NewsLetter-ul fiind astfel actualizat fără o nouă reîncărcare a lui în sistem. Alegerea unui design plăcut şi nu prea încărcat este în folosul tău şi al utilizatorului. Apelarea la un designer priceput este de recomandată!

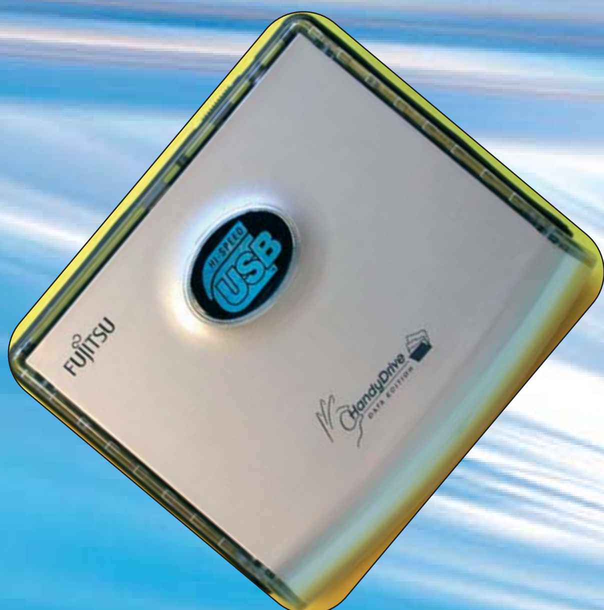

IMAGINEA 7

- Încerc acum să recapitulez şi să vă mai spun despre câteva posibilităţi şi să închei acest articol. Am vorbit de WebTemplate. Fiecare E.Mail transmis poate fi pus la dispoziţia utilizatorilor care nu sunt abonaţi printr-un link în cadrul siteului tău sau într-un <iframe>NEWSLETTER</iframe>. Astfel aceştia îl vor putea viziona, în funcţie de strategia pe care o alegi, a doua zi sau mai târziu dar nu mai târziu de următorul E.Mail. Poţi astfel să le faci poftă celor ce nu s-au înscris sau utilizatorilor noi. În funcţie de informaţiile introduse de utilizatorii tăi, şi de condiţiile pe care le-au acceptat, poţi să trimiţi E.Mail-uri către anumite persoane selectate din baza de date prin condiţii precum: ŞI, SAU, <, >, =, =<,>=. Ex: Mailto toţi care [câmp_ocupaţie] = elev ŞI [câmp_ocupaţie] = Student SAU Mailto toţi care [câmp_vârstă] <24 . Astfel toţi elevii şi studenţii, sau toţi a căror vârstă este mai mică de 24 de ani vor primi acest E.Mail. Nu vorbesc aici de bănci de date cu 100, 200 de utilizatori ci de adevărate valori de 50.000, 100.000 şi mai mari, unde o selecţie nu trebuie să dureze mai mult de câteva secunde. Tot astfel, pentru diferite strategii sau pentru diferite surse ale băncii de date, ele pot fi preluate şi încărcate în sistem în format CSV sau în format .ZIP, fişierul .ZIP putând să conţină mai multe bănci de date în format CSV, toate fiind citite si încărcate de sistem.

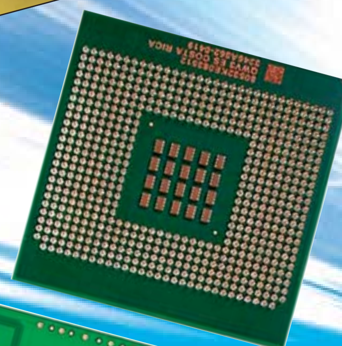

IMAGINEA 8

Nu ştiu la ce veţi folosi dumneavoastră asemenea servicii. Rămâne să vă decideţi singuri asupra avantajelor pe care le puteţi avea. Noi vă putem doar sta alături cu soluţii concrete şi strategii complexe, de scurtă sau de lungă durată. ■

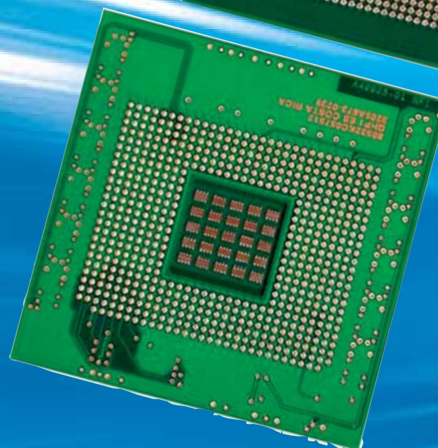
Lucian Aga,
Director General & AdSales Management
www.mintevirtuala.ro

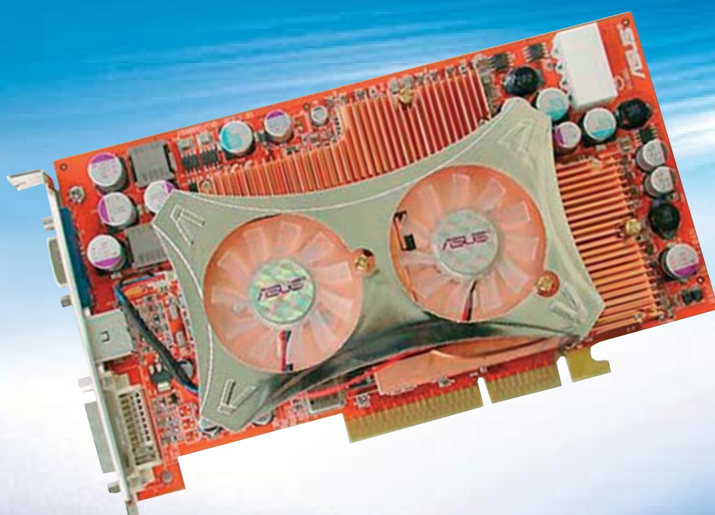

HI-SPEED USB
FUJITSU
HandyDrive

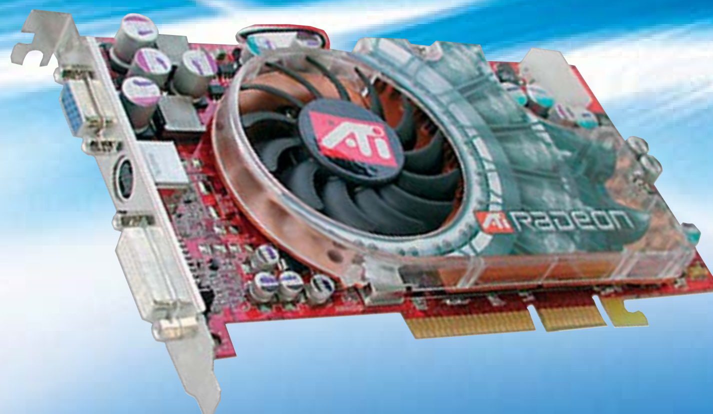

SPIO
FUJITSU




SPIO
VALUEPLUS




ASUS


ATi
RADEON

Inteligente şi simple: Hard discuri portabile de 2,5 inch de la Fujitsu şi Valueplus

DISCURILE DE DIMENSIUNI MICI (2,5') SUNT DIN CE ÎN CE MAI CUNOSCUTE ŞI MAI APRECIATE: SOLUŢII MOBILE DE STOCARE DE LA FUJITSU ŞI VALUEPLUS

În zilele noastre, sistemele externe pentru hard discuri ca şi binecunoscutele mobil rack-uri de 3,5" se găsesc aproape la fiecare colţ de stradă. Avantajul acestor rack-uri mobile este că pot fi instalate pe mai multe calculatoare (bineînţeles care dispun de un mobile rack), şi aceasta pare a fi cea mai bună metodă de transport sau de salvare (back-up) a datelor. Însă, dacă doreşti ceva mai mult, ca de exemplu un disc de transport mai mic şi mai fiabil, atunci soluţia cu mobil rack-ul iese din discuţie din cauza mărimii, greutăţii, şi a cablului IDE ce se uzează din cauza montatului şi demontatului. Însă soluţiile mici (hard discurile de 2,5 inch) au şi mai multe avantaje (dar şi dezavantaje), salvează energie, şi sunt mult mai simplu de utilizat. De altfel, consumul mic de tensiune nu mai necesită un cablu suplimentar.



Calculatoarele de astăzi furnizează suficientă tensiune prin portul USB sau FireWire pentru ca un disc de 2,5 inch să poată rula pe acestea. Mulţi producători s-au concentrat asupra acestei probleme, şi de aceea nu au mai inclus un adaptor suplimentar de tensiune.



Rezultatul este de două ori mai benefic decât în cazul discurilor de 3,5 inch, pentru că cele de 2,5 economisesc spaţiu şi sunt mai uşoare. Cum de altfel s-a şi dovedit în acest test, în momentul în care instalăm mai multe dispozitive pe un sistem vechi acesta nu va reuşi să alimenteze cu tensiune suficientă toate dispozitivele.

În acest caz, nevoia unei surse de alimentare suplimentară este inevitabilă. Produsele pe care le-am testat sunt: două unităţi externe HandyDrives de la Fujitsu şi una SPIO de la Valueplus. Modelul SPIO este foarte bun pentru că are dimensiuni extrem de mici şi se poate manevra foarte uşor - hard discul din interiorul SPIO-ului se poate schimba oricând cu un model mai mare.

Modele de 3,5 Inch versus 2,5 Inch

Producătorii de hard discuri au menţionat că discurile de 3,5 inch vor fi înlocuite treptat de cele de 2,5 inch. Modele de 5,400 rpm nu mai sunt deosebite; Hitachi a produs primul disc cu 7,200 rpm pentru laptopuri care este gata de instalat. Modelul este proiectat să funcţioneze mult timp, şi va consuma cu puţin mai multă energie decât cele cu viteză mai redusă. Discurile mici pot atinge viteze apropiate de cele mari pentru că sunt considerabil mai mici, iar temperatura produsă de ele este mai mică, datorită suprafeţei reduse a platanelor din interiorul hard discului. Durata de viaţă a discurilor este mai mare, pentru că stresul mecanic este redus. De aceea, se pot folosi şi în servere ce nu au nevoie de o cantitate mare de date (de exemplu : servere Web). Însă schimbarea discurilor de la 3,5 la 2,5 inch marchează un dezavantaj considerabil, şi anume : performanţa este foarte scăzută. Chiar dacă vor mări cache-ul la 8MB pentru discurile de notebook, viteza absolută a discurilor magnetice este mai mică, şi de aceea şi viteza de transfer este mai mică. În fine, discutând despre mobilitate şi salvare de spaţiu, generaţia de 2,5 inch este cu mult în faţa celei de 3,5".



Discurile se pot conecta şi pe UltraATA (adaptoarele de mufe se găsesc în magazine); se pot conecta chiar pe serial ATA.

Alimentarea cu tensiune este suportată de FireWire sau USB





Nici unul dintre cei trei candidaţi nu are alimentare suplimentară de tensiune, din cauză că, în concordanţă cu specificaţiile producătorului, tensiunea este furnizată de interfaţa respectiva la care se leagă (USB sau FireWire). Conlucrarea cu USB-ul este perfectă, atâta timp cât controlerul USB este versiunea 2.0. Discul Fujitsu HandyDrive (ediţie de date) nu a fost recunoscut de sistemul cu Intel Southbridge ICH2 cu USB 1.1; acelaşi lucru s-a întâmplat şi cu ediţia video pe un notebook mai vechi, Sony Vaio cu FireWire. Însă testând discurile portabile pe Samsung Q10 cu un controler FireWire bazat pe PCI, acestea au funcţionat fără nici o problemă. Lucrurile devin mai critice când se leagă mai multe dispozitive de FireWire. În acest caz, HandyDrive nu mai poate opera fără ajutorul unei surse de alimentare separate, FireWire-ul fiind altfel prea încărcat.


Simplu şi util: În borsetă se pot pune cu uşurinţă discul şi cablurile ce pot fi transportate

Fujitsu HandyDrive Data Edition (USB 2.0)

Ediţia de date a lui HandyDrive este pentru interfaţa USB versiunea standard 2.0, ce poate transmite maximum 480Mbiţi/s. Carcasa discului este de plastic şi este de mărimea unei săpuniere, cântărind 225 g. Acest disc este ideal pentru transportat sau pentru „plimbat" de la un vecin la altul. După ce am lucrat cu el câteva ore, discul s-a încălzit normal. Sistemul de ventilare pe care îl deţine discul împinge aerul cald sub carcasa acestuia şi se alimentează cu aer proaspăt de deasupra acesteia; astfel este de preferat ca discul să stea pe suprafeţe drepte şi să nu i se acopere sistemul de ventilaţie. O problemă este operarea pe sistemele mai vechi ce au controlere (versiuni) USB vechi care nu pot să genereze tensiunea necesară pentru HandyDrive. Singura problemă cu aceste controlere, a fost un USB bazat pe Intel Southbridge ICH2. Pe plăcile actuale de exemplu, cele cu chipset nForce2 sau Intel 845PE incluzand ICH4 a rulat fără întreruperi, exact cum a făcut-o şi pe notebook-ul Samsung Q10. În pachet este inclusă o mică borsetă în care poţi să pui atât cablurile de conectare via USB cât şi hard discul. De altfel, în borsetă se mai pot pune şi câteva discuri CD-uri sau DVD-uri cu carcase subţiri (slim) sau în plic.







Fujitsu HandyDrive Video Edition (FireWire)

Numai interfaţa diferă între ediţia video şi cea de date. Oficial, versiunea video permite numai 400 de Mbiţi pe secundă mai puţin decât USB-ul 2.0 cu cei 480 Mbiţi/s, dar în realitate lucrurile sunt invers. Interfaţa FireWire lucrează desincronizat, şi de aceea este mai sigură în transferul datelor în timp real. Pe de altă parte în testele noastre nu am putut observa vreo diferenţă între cele două ediţii, chiar dacă opiniile sunt în favoarea versiunii pe FireWire. Accesoriile incluse sunt: cablu de conectare la interfaţă, manual, CDs şi o borsetă pentru transport.

Valueplus SPIO

Modelul SPIO cântăreşte numai 180 g, şi este semnificativ mai ieftin decât rivalul Fujitsu. De altfel, carcasa de aluminiu, în care nu există guri de aerisire sau ventilatoare, pare mult mai solidă. Căldura emanată de disc se transferă asupra carcasei, iar discul lucrează perfect pentru că nu se încălzeşte prea mult. În pachet sunt incluse CD-ul cu driver pentru cei ce nu folosesc Windows 2000 sau XP, şi un mic manual. Pe lângă acestea, mai ai la dispoziţie şi o borsetă pentru SPIO care, din păcate, este prea mică, utilizatorul fiind obligat să-şi pună cablurile în buzunar, faţă de soluţia de la Fujitsu care îţi permite să pui toate accesoriile în borsetă.

Carcasa se deschide în câteva secunde după ce apăsaţi cele două butoane. Hard discul se poate schimba rapid fără prea multe complicaţii.

Din sumar: rapid şi flexibil

Rezultatul celor trei discuri mobile nu poate face faţă puternicului disc Western Digital Combo de 250 GB. Diferenţa între modele de 3,5 şi 2,5 inch este mare. Aceasta înseamnă că cine doreşte să copieze seturi de date de 50 GB sau mai mult, ar fi bine să folosească discurile de 3,5" care sunt mai rapide. În majoritatea cazurilor interfaţa, fie că e USB 2.0 sau FireWire, blochează destul de mult transferul. Interfaţă FireWire 800 (IEEE1394b) este cea mai bună pentru transferul de date. Modelul SPIO este singurul care oferă cea mai rapidă şi uşoară schimbare a discului ce se poate face în câteva minute. Fujitsu a decis să pună separat interfeţele FireWire şi USB 2.0, un pas care fără îndoială salvează costurile de producţie, însă această soluţie constituie un dezavantaj pentru utilizator. Ne-ar fi plăcut să testăm şi un disc portabil cu ambele interfeţe pentru a putea acoperi mai multe modalităţi de conectivitate. Rezultatele din teste a ediţiei de date cu USB 2.0 sunt ceva mai bune, dar nouă personal, ediţia video cu FireWire ne-a făcut o impresie mai bună. În teste, SPIO este în top, disputa fiind doar între el şi un model mai vechi (Fujitsu MHS2040AT) pe care

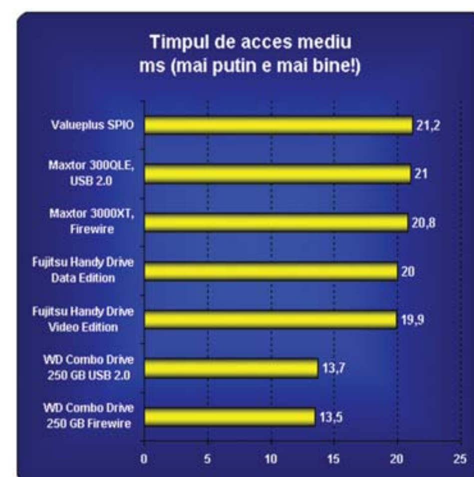




Sistem de test	
Procesor	Intel Pentium 4, 2.0 GHz 256-KB L2 cache (Willamette)
Placă de bază	Intel D845EBT, chipset Intel 845E
RAM	256-MB DDR/ PC2100, CL2, Infineon
Controler	i845E UltraDMA/100 (ICH4)
Placă video	NVIDIA GeForce2 MX 400
Placă de reţea	3COM 905TX PCI 100 MBit
Sistem de operare	Windows XP Pro 5.10.2600 SP 1
Placă de bază	Intel D845EBT, chipset Intel 845E

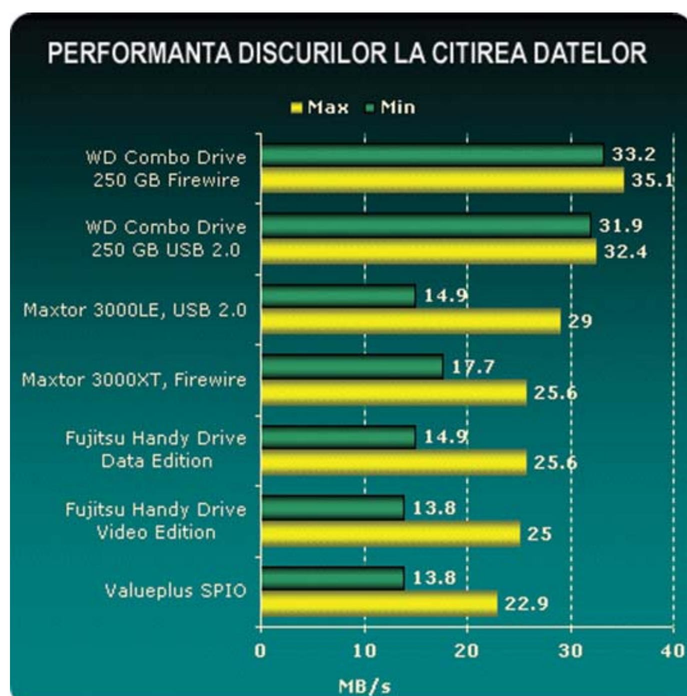
Teste folosite	
Măsurări de performanţă	HD Tach 2.61, c't h2benchw
Performanţă I/O	Intel I/O meter
Drivere şi setări	
Driver video	NVIDIA reference driver 29.42
Drivere	Intel Application Accelerator 2.3
Versiune DirectX	9.0
Rezoluţie	1024 x 768, 16-bit, 85-Hz refresh

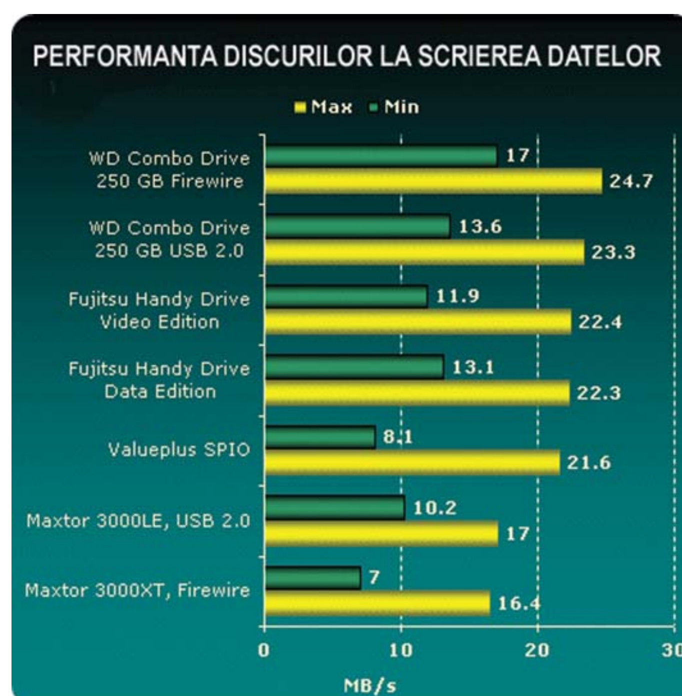




l-am folosit în teste. Avantajele lui SPIO sunt destul de evidente: dimensiune ultra-compactă şi o bună manevrabilitate. Va trebui să vă gândiţi mult şi să luaţi o decizie corectă, pentru că nu toate controlerele USB sau FireWire sunt capabile să ofere suficientă tensiune pentru aceste hard discuri. Dacă HandyDrive sau SPIO ar fi operat şi pe interfeţele mai vechi, i-am fi sfătuit pe deţinătorii sistemelor mai vechi să-şi achiziţioneze o sursă mai bună.

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro





ATI s-a pregătit pentru jocurile din iarnă cu plăci grafice noi!

Vara s-a terminat şi pot spune că spune că s-a redeschis sezonul jocurilor pe calculator. De aceea atât producătorii de jocuri cât şi cei de hardware au început să scoată de la naftalină surprizele pe care le-au pregătit de-o vreme încoace. Apariţia DirectX-ului 9 a adus după sine o nouă generaţie de jocuri. Astfel utilizatorii înrăiţi de jocuri o să-şi de-a seama în scurt timp că placa lor nu mai este capabilă să ruleze jocurile DirectX 9, care însă nu i-a dezamăgit în jocurile DX8. Aşadar, dacă ai „finanţe" şi nu vrei să pierzi nici o picătură din distracţia oferită de noile jocuri (efectele şi calitatea acestora) e bine să te gândeşti deja la o placă video mai performantă. Astfel, pentru a putea începe sezonul jocurilor, producătorul canadian ATI şi-a extins produsele grafice cu actualul Radeon 9800 XT - nu este denumit Radeon 9900 sau 10000 cum au speculat alte situri. Literele XT se referă la „eXTensie" sau „eXTins". ATI speră ca producătorii de plăci grafice să înceapă să integreze noul chip XT în locul „vechilor" procesoare grafice PRO.



Radeon XT este dotat cu ultima soluţie de răcire

ATI Radeon 9800 XT

În interiorul companiei cipul este denumit simplu R360. Dar aceasta nu înseamnă că, cipul este înzestrat cu noi caracteristici comparativ cu „vechiul" Radeon 9800 alias R350. ATI a făcut puţine schimbări în arhitectura cipului. Compania nu a intrat în prea multe detalii precizând că a schimbat doar ordinea unor componente care făceau legătura către nucleul cipului pentru ca acesta să se răcească mai uşor.

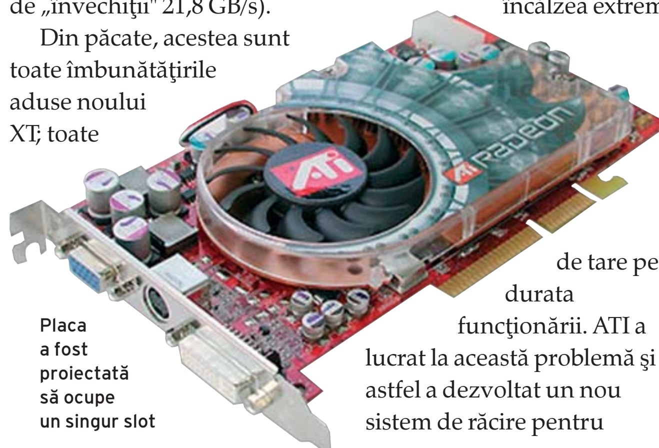
Cipul este fabricat tot în tehnologia de 0,15 microni, iar viteza de tact a procesorului este limitată din această cauză, în timp ce Nvidia îşi produce cipurile în tehnologia 0,13 microni şi de aceea cipul ei este capabil să atingă 500 MHz, faţă de cipul ATI care reuşeşte cu



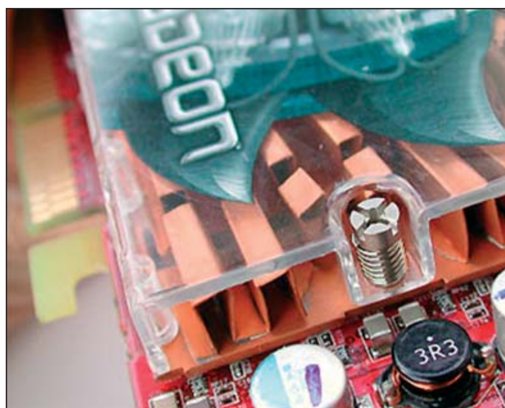
puţin să depăşească bariera de 400 MHz. Rulând la 412 MHz, noul Radeon 9800 XT este tactat cu doar 32 de MHz mai mult decât precedentul model 9800 Pro. Memoria este la 365 MHz (730 DDR), în comparaţie cu modelul precedent Pro cu 128MB în cazul căruia memoria lucrează la 340MHz (680 DDR). Această îmbunătăţire sporeşte viteza bandei de memorie cu numai 1,6 GB/s (adică, 23,4 GB/s faţă de „învechiţii" 21,8 GB/s).


Spatele plăcii. Radiatorul se încălzeşte foarte tare în timpul operaţiilor

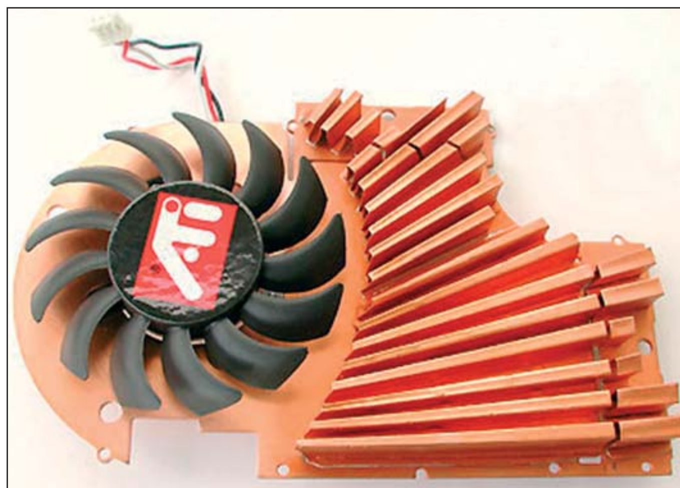
Din păcate, acestea sunt toate îmbunătăţirile aduse noului XT; toate plăcile XT sunt echipate cu 256MB de memorie. ATI a pomenit la expoziţii de memoriile DDR2, dar pare imposibil ca, în viitorul apropiat să vedem modele XT cu module DDR2. Îmi aduc aminte de modelul Radeon 9800 Pro cu DDR2 care se încălzea extrem de tare pe durata funcţionării. ATI a lucrat la această problemă şi astfel a dezvoltat un nou sistem de răcire pentru



Placa a fost proiectată să ocupe un singur slot



Striaţiile de cupru ale radiatorului. Radiatorul este realizat la un standard mai slab!


Elementul de răcire

modelul de referinţă 9800 XT. Ventilatorul este destul de lat însă este mai lent decât precedentele ventilatoare pentru radiatoarele din cupru. Viteza ventilatorului este variabilă şi depinde în mare măsură de temperatura procesorului.

Din păcate, acestea sunt toate îmbunătăţirile aduse noului XT; toate plăcile XT sunt echipate cu 256MB de memorie. ATI a pomenit la expoziţii de memoriile DDR2, dar pare imposibil ca în viitorul apropiat să vedem modele XT cu module DDR2. Îmi aduc aminte de modelul Radeon 9800 Pro cu DDR2 care se încălzea extrem de tare pe durata funcţionării. ATI a lucrat la această problemă şi astfel a dezvoltat un nou sistem de răcire pentru modelul de referinţă 9800 XT. Ventilatorul este destul de lat însă este mai lent decât precedentele ventilatoare pentru radiatoarele din cupru. Viteza ventilatorului este variabilă şi depinde în mare măsură de temperatura procesorului.

Zgomotul produs de ventilatorul XT este mic, comparativ cu restul plăcilor Radeon 9800, al căror nivel de zgomot este mai mare. Spatele plăcii este acoperit de o plăcuţă de cupru pentru o răcire mai eficientă. Temperatura plăcii a atins 60 de grade Celsius într-un sistem cu carcasa deschisă - temperatura nu este dramatică, dar nici de neglijat!

Tabel comparativ

	ATI Radeon 9800 PRO 128	ATI Radeon 9800 PRO 256	ATI Radeon 9800 XT	NVIDIA GeForceFX 5900 Ultra
Tehnologia cipului	256-biţi	256-biţi	256-biţi	256-biţi
Procesu de fabricaţie	0.15 Micron	0.15 Micron	0.15 Micron	0.13 Micron
Transistoare	Aprox. 107 Milioane	Aprox.107 Milioane	Aprox.107 Milioane	130 Milioane
Magistrala memoriei	256-biţi DDR	256-biţi DDR	256-biţi DDR/DDR2	256-biţi DDR
Banda de transfer	21.8 GB/s	22.4 GB/s	23.4 GB/s	27.2 GB/s
Mod Maxim FSAA	6x	6x	6x	4x
Numărul de triunghiuri procesate pe secundă	380 Mil. triunghiuri	380 Mil. Triunghiuri	412 Mil. triunghiuri	315 Mil. triunghiuri
Magistrala AGP	2x/4x/8x	2x/4x/8x	2x/4x/8x	2x/4x/8x
Memorie	128MB	256MB	256MB	128/256MB
Viteza procesorului video	380 MHz	380 MHz	412 MHz	450 MHz
Viteza memoriei	340 MHz (680 DDR)	350 MHz (700 DDR)	365 MHz (730 DDR)	425 MHz (850 DDR)
Marca de memorie de pe placă	?	?	Hynix BGA pentru maximum 400MHz	Hynix BGA pentru maximum 500MHz
Vertex Shader	4	4	4	FP Array
Pixel Pipeline-uri	8	8	8	4 pentru color & Z 8 pentru z 8 pentru stencil 8 pentru texture
Unităţi de texturi pe Pipe	1	1	1	1
Texturi pe unitate de textură	8	8	8	16
Versiune Vertex	2	2	2	2.0+
Versiune Pixel	2	2	2	2.0+
Generaţie DirectX	9	9	9	9.0 (+)
Tip FSAA	MultiSampling	MultiSampling	MultiSampling	MultiSampling
Optimizările Memoriilor	Hyper Z III+	Hyper Z III+	Hyper Z III+	LMA II optimizat cu compresie de culori
Optimizări	SmartShader 2.1 SmoothVision 2.1	SmartShader 2.1 SmoothVision 2.1	SmartShader 2.1 SmoothVision 2.1	IntelliSample HCT
Ieşiri video	2	2	2	2
Viteza internă a cipului (Ramdac)	2 x 400 MHz	2 x 400 MHz	2 x 400 MHz	2 x 400 MHz
Viteza externă a cipului (Ramdac)	-	-	-	-
Biţi pe canal de culoare	10	10	10	10
Special	TV Encoder On-Chip; FullStream Adaptive Filtering F-Buffer	TV Encoder On-Chip; FullStream Adaptive Filtering F-Buffer	TV Encoder On-Chip; FullStream Adaptive Filtering F-Buffer	TV Encoder On-Chip; Extended Progammability Adaptive Filtering UltraShadow
Preţ de lansare	399 USD	499 USD	499 USD	499 USD
Preţ de magazin	300-350 USD	450-500 USD	450-500 USD	400-500 USD

Jucării digitale noi cu care să ne distrăm! Însă nu chiar acum!

ATI foloseşte noi tehnici de a controla ventilatoarele şi de-a monotoriza hardware-ul pentru a putea supratacta mai bine placa. „Overdrive" nu este chiar o caracteristică revoluţionară din moment ce ASUS oferea de mult timp un programel asemănător. Trebuie să subliniez că e prima dată când ATI suportă oficial supratactarea. Până în prezent plăcile nu suportau supratactarea iar ATI s-a asigurat ca partenerii ei să nu vândă plăcile cu o frecvenţă de tact mai mare decât cea specificată de ei. Dacă voiai să-ţi supratactezi placa trebuia să foloseşti trei utilitare.

Half-Life 2 trebuia să fie împreună cu placa!



Half-Life 2 este unul dintre cele mai aşteptate jocuri din acest an. Jocul are într-adevăr o grafică superbă datorită tehnologiei DirectX 9 care cu siguranţă va deveni referinţa pentru evaluarea plăcilor video care folosesc DX9. ATI a stabilit cu Valve să primească milioane de copii din single playerul Half Life 2 pentru plăcile Radeon XT. Din moment ce data de lansare a jocului a fost amânată de mai multe ori, din păcate plăcile XT vor fi lansate fără H. L. 2, firma Valve oferind doar posibilitatea de download-are a jocului de pe situl online, bineînţeles când acesta va fi gata. Jocurile incluse în pachetele plăcilor video, sunt destul de costisitoare pentru producători. ATI plăteşte 15 dolari pentru fiecare copie, care este cu 300% mai scumpă decât alte jocuri. De aceea rămâne de văzut câţi parteneri de-a lui ATI o să includă jocul în pachet. În fine, ar fi multe de spus despre Half-Life 2, însă până atunci priviţi capturile din joc care sunt de-a dreptul copleşitoare:







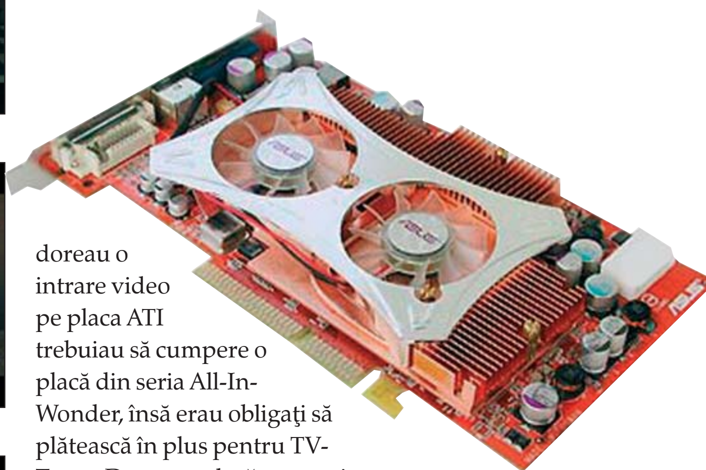


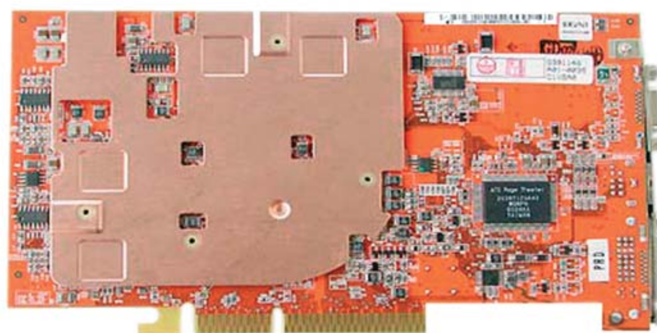
DirectX 8 versus DirectX 9

Toate plăcile ASUS cu cip ATI vor fi colorate în portocaliu. ASUS echipează plăcile cu un cip Rage Theater pentru intrarea video, iar pentru monitorul hardware foloseşte un cip Winbond. Utilizatorii care doreau o intrare video pe placa ATI trebuiau să cumpere o placă din seria All-In-Wonder, însă erau obligaţi să plătească în plus pentru TV-Tuner. De acum, dacă nu aveţi nevoie de TV-Tuner însă aveţi nevoie de intrare video, există o posibilitate de alegere!







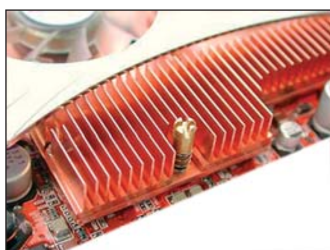


Spatele plăcii pe care se află şi cipul Rage Theater pentru intrarea video

Placa în detaliu:



Cipul Rage Theater fotografiat de aproape


Radiatoare de înaltă calitate



Cipuri de pe modulele Hynix sunt garantate pentru 400MHz



Capturile făcute din AquaMark3 demonstrează că driverul (45.23) mai are bug-uri (cauzate oare de eforturile optimizării?)

Performanţa DirectX 9 este un factor important!

În DirectX 8 dar şi mai mult în DirectX 9, performanţa shader a procesorului grafic devine un factor foarte important. Plăcile DX9 se descurcă destul de bine în jocurile DirectX 8, însă pot apărea probleme când plăcile DX9 folosesc noul cod shader din DX9, rezultând apariţia unor cadre improprii de jucat. În zilele noastre, câteva game-uri DirectX 9 sunt apreciate de jucători, deci stabilirea performanţei plăcii sub influenţa DX9 nu este uşor făcut. Singura tendinţă negativă cu care ne confruntăm acum sunt plăcile Nvidia care au probleme. Motivele sunt numeroase. De exemplu, codul pe care l-a făcut de curând Microsoft, compilatorul HLSL (High Level Shader Language) nu se descurcă bine cu arhitectura Nvidia CineFX şi astfel, plăcile nu pot oferi performanţă în calcularea virgulei mobile în modul 24 de biţi. Plăcile Nvidia sunt obligate să calculeze în modul de 32 biţi în locul celei de 24 sau să le calculeze în 16 biţi, ceea ce duce la pierderea calităţii imaginilor din jocuri. Nvidia a încercat să compenseze acest dezavantaj prin a cere producătorilor de jocuri să folosească limbajul shader Cg, care creează un cod ce se potriveşte mai bine cu plăcile CineFX. Alternativa ar fi să optimizeze masiv driverul, însă situaţia s-a complicat pentru Nvidia, pentru că ea a încercat să folosească optimizări controversate în propriile drivere sperând să-şi îmbunătăţească performanţa plăcilor!

Plăcile ATI din seria Radeon 9500/9600/9700/9800 pot rula acest cod realizat recent de Microsoft (compilatorul HLSL) - care a fost de curând numit: cod standard pentru DX9 - foarte interesant este că, codul foloseşte pentru calcularea virgulei mobile în DX9 modul de 24 biţi. Se pare că proiectul cipului pentru plăcile ATI Radeon DX9 a fost gândit să se potrivească perfect cu codul HLSL. Dacă ai cumpărat o placă grafică nouă ATI Radeon o să observi că rulează rapid şi fără nici o problemă în jocurile DX9, în timp ce plăcile Nvidia FX se bizuiesc pe părţi de cod optimizate sau pe optimizările din driver. Nvidia promite că pe viitor va îmbunătăţi performanţa driverelor. Însă, de acum depinde de Nvidia dacă va convinge potenţialii cumpărători că nu există nici un motiv de îngrijorare. Plăcile FX nu au impresionat după cum am văzut în jocurile DX9 sau în testele de specialitate (3DMark 2003, AquaMark 3).

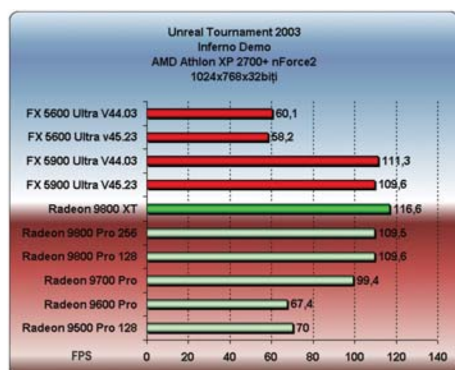
O nouă suită de teste

Mai jos găsiţi testele şi jocurile pe care le-am folosit pentru a determinat performanţa noului Radeon XT:

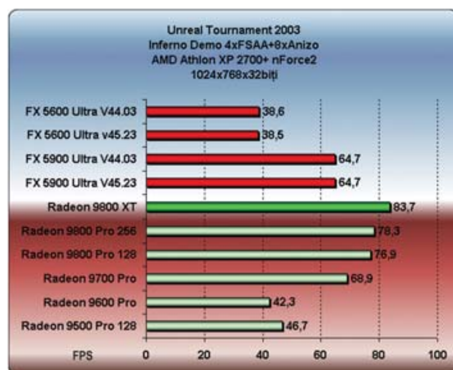
- **Unreal Tournament 2003 v2225***: am folosit timedemo-urile înregistrate de noi în următoarele hărţi din UT2003 Inferno şi Magma.
- **Wolfenstein - Enemy Territory**: am folosit un replay
- **AquaMark 3**: măsurarea Triscore şi alte valori
- **Tomb Raider - Angel Of Darkness v49***: am utilizat un timedemo înregistrat în nivelul Paris1c
- **X2 Rolling Demo**
- **Command & Conquer Generals Demo***: am folosit un replay înregistrat şi am măsurat cu FRAPS. Am oprit limitatorul de cadre din joc prin modificarea fişierelor gamedat.ini inclusiv fişierul INI.big
- **Warcraft III - The Frozen Throne**: am utilizat un replay trei la trei jucători pe harta "Bloodstone Mesa". Am rulat replay-ul cu opt viteze pentru a stresa cât mai mult posibil placa grafică şi am măsurat rata cadrelor cu FRAPS.

Test Setup

Din moment ce actualul Detonator de la Nvidia 45.23 are ceva probleme în câteva aplicaţii, am folosit şi vechea versiune a driverului 44.03. Noul Detonator 50 alias ForceWare nu a fost gata la



Fără să folosim FSAA şi filtru anizotropic, FX5900 cât şi Radeon 9800 Pro sunt la acelaşi nivel. Numai XT-ul este cu ceva mai rapid



La folosirea filtrelor 4x FSAA şi 8x anizotropic, plăcile ATI Radeon 9800 au preluat conducerea, iar Nvidia încă se mai luptă cu vechiul Radeon 9700 Pro



Placa FX5900U rămâne în continuare în urma seriei 9800, fiind aproape la acelaşi nivel cu Radeon 9700 Pro

momentul redactării acestui articol. Toate plăcile ATI au fost testate cu Catalyst versiunea 3,7.

Teste

Unreal Tournament 2003

Motorul 3D al lui UT2003 foloseşte un motor extins pentru DX7 cu câteva îmbunătăţiri adăugate din DirectX 8 . În anumite cazuri, ca şi randarea terenului, motorul foloseşte pixel shader versiunea 1.1 sau 1.4, în funcţie de suportul hardware pe care îl are calculatorul.

Fără să folosim FSAA şi filtru anizotropic, FX5900 cât şi Radeon 9800 Pro sunt la acelaşi nivel. Numai XT-ul este cu ceva mai rapid faţă de restul plutonului.

Wolfenstein: Enemy Territory

În timp ce speram să apară la timp jocul "Call of Duty" (care foloseşte o versiune mult mai avansată a vechiului motor 3D OpenGL din Quake), am fost obligaţi să folosim Wolfenstein: Enemy Territory ca element reprezentativ pentru jocurile bazate pe acest motor.

Aquamark 3

Aquamark 3 este un nou program pentru testarea plăcilor DirectX 9, care de altfel, se va găsi şi pe CD-ul revistei.

Tomb Raider - Angel Of Darkness

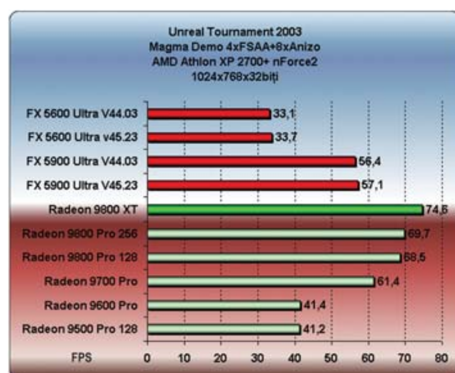
Opţiunea de test a fost integrată de la versiunea 42 şi a fost extinsă în versiunea 49, care de altfel a adus multe îmbunătăţiri ale performanţei şi a reparat erorile anterioare. Edios a retras patch-ul şi l-a înlocuit pe 3 septembrie cu versiunea 52 - fără opţiunea de test. Probabil din cauza presiunii din partea companiei Nvidia, căruia nu i-a plăcut acest test. Configurarea motorului 3D este foarte vastă şi este complicat să setezi o configuraţie care s-ar putea aplica la toate plăcile video!

X2 Rolling Demo

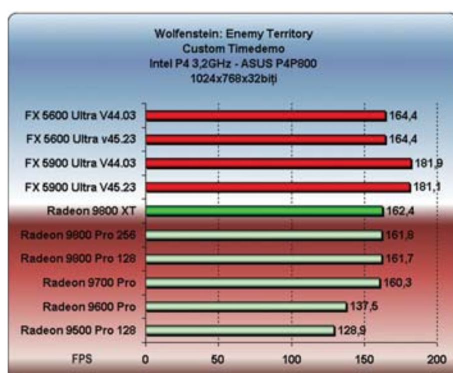
Acest joc este făcut de Egosoft, iar demo-ul vă înfăţişează ideea şi imaginea jocului ce va urma să apară. De altfel, jocul nu foloseşte Pixel Shader, dar oferă o grafică nemaipomenită. Egosoft foloseşte efecte de umbrire în timp real cu o înaltă rezoluţie a texturilor.

C&C Generals Demo

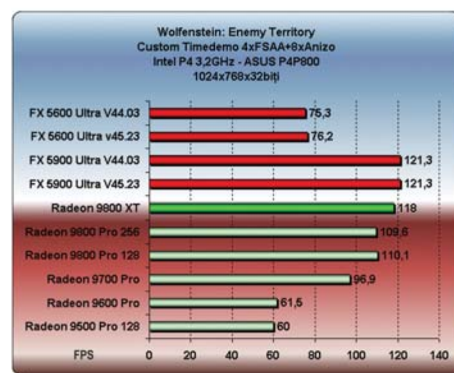
Jocul este ultima creaţie a lui Westwood, din seria jocurilor C&C. Am fost nevoiţi să modificăm fişierul gamedata.ini (inclusiv big.ini) pentru a opri setarea fixă a numărului de cadre. Apoi am măsurat performanţa plăcilor cu ajutorul lui FRAPS într-un replay.



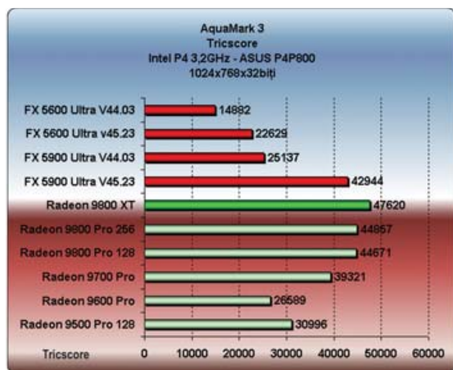
Aici am utilizat filtrelor 4x FSAA şi 8x anizotropic. În această hartă plăcile ATI s-au distanţat vizibil de Nvidia.



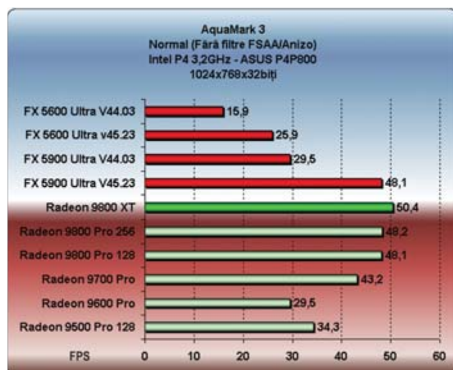
Jocul Wolfenstein este clar dominat de plăcile Nvidia FX



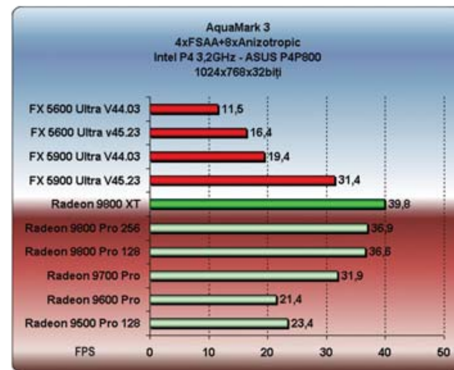
Plăcile au rezultate apropiate când vine vorba de filtrele FSAA & Aniso, însă Nvidia s-a distanţat cu puţin în faţa tuturor



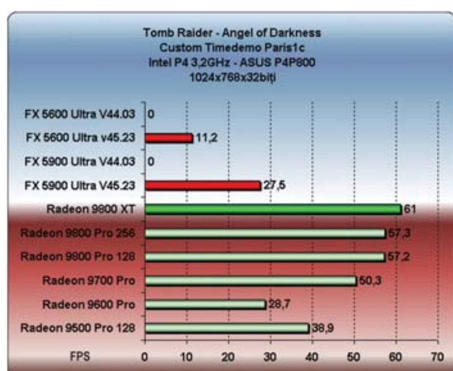
Notă: Driverul Detonator 45.23 nu randerizează corect toate efectele din test şi nu este valid pentru o comparaţie corectă. ATI a câştigat evident în acest test, de altfel se vede că Nvidia a depus mari eforturi să-şi optimizeze driverele pentru test



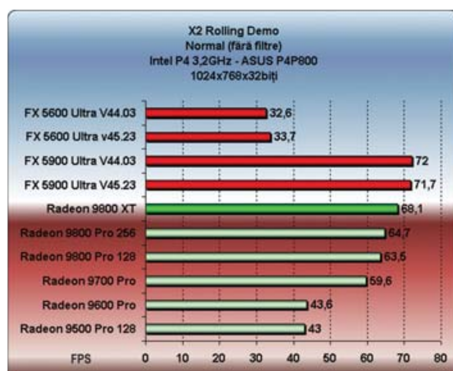
Notă: Driverul Nvidia 45.23 nu randerizează corect toate efectele şi de aceea nu este valid pentru o comparaţie fairplay. Şi aici ATI se impune evident în faţa lui Nvidia



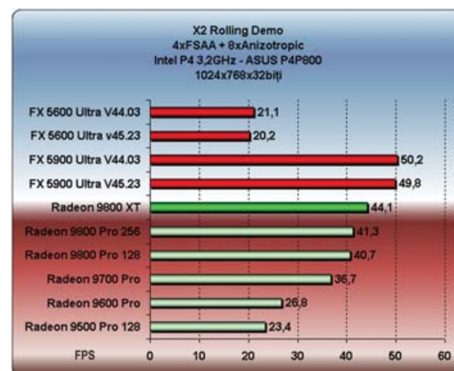
Notă: Driverul Nvidia 45.23 nu randerizează corect toate efectele şi de aceea nu este valid pentru o comparaţie fairplay. Cu setările filtrelor la maximul, plăcile Radeon îl bat pe „putenicul" FX5900U chiar şi cu driverul „optimizat" 45.23



Jocul nu a randerizat nici un cadru cu vechiul Detonator 44.03 şi de aceea nu am putut să vă exemplificăm decât scorurile cu driverul actual 45.23. Aici ATI câştigă în faţa lui Nvidia!



În jocul X2, FX5900 Ultra preia conducerea. Singura explicaţie plauzibilă este că, capacitatea de randerizare a umbrelor de către cipul NV35 (FX5900) se face într-un singur pas, în schimb celelalte plăci au nevoie de doi paşi



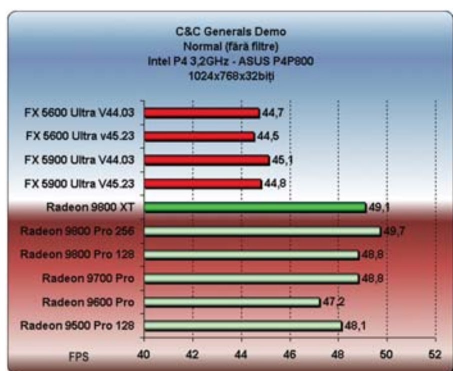
Doar la setarea filtrelor 4x FSAA şi 8x anizo placa Radeon 9800 XT a reuşit să se apropie de puternicul FX

Warcraft III - The Frozen Throne

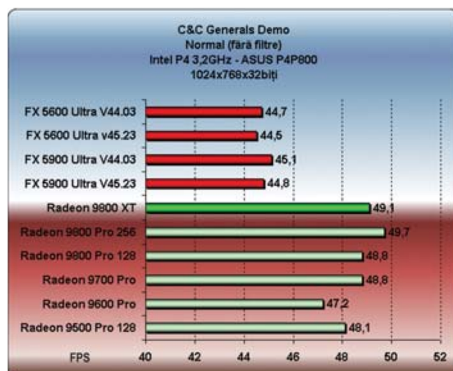
Warcraft III este cel mai popular joc din ultimele luni. Motorul 3D a acestui joc de strategie nu foloseşte coduri pixel shader, însă necesită un driver compatibil DX8.1. Am măsurat performanţa într-un replay trei la trei jucători la viteza maximă de replay (8x) a jocului. Viteza cadrelor a fost măsurată cu FRAPS.

Concluzie

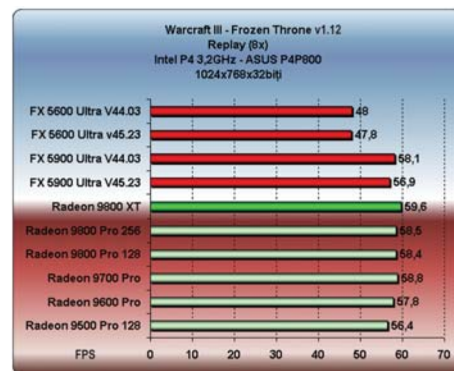
ATI a făcut din Radeon 9800 Pro un adevărat procesor grafic. În comparaţie cu performanţa lui Radeon 9800 Pro, Radeon 9800 XT este doar cu 5-10 procente mai rapid decât modelul anterior, şi asta datorită răcirii care a fost



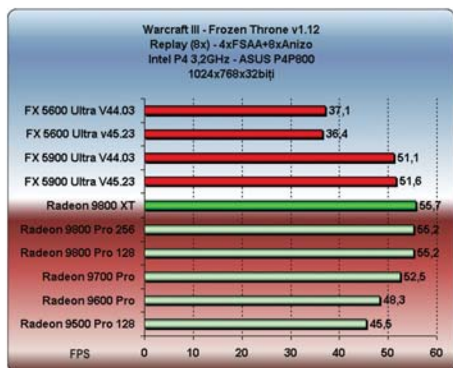
Fără a folosi filtrele, toate plăcile au fost aproape egale, excepţie făcând plăcile Radeon care au fost în fruntea plutonului



Folosind filtrele setate la maximum, plăcile au fost foarte apropiate ca şi rezultate, însă Radeon 9800 XT a rămas în continuare liderul competiţiei



Aici plăcile ATI 9800 au depăşit placa FX5900 Ultra. Diferenţa este minimă între 9800 Pro şi XT



Fără să folosim FSAA şi filtru anizotropic, FX5900 cât şi Radeon 9800 Pro sunt la acelaşi nivel. Numai XT-ul este cu ceva mai rapid

îmbunătăţită. Intrarea Video cât şi monotorizarea hardware depinde de producătorul plăcii, de altfel prin intermediul acestor opţiuni, ATI a creat un pachet grafic foarte atractiv. Nvidia trebuie să aibă grijă să nu piardă autobuzul! În testele DirectX 9, care se pot parcurge la acest moment, GeForce FX 5900 a reuşit pe alocuri, doar să bată plăcile de nivel mediu de la ATI! În fine, rezultatul din jocurile DX8 sunt de partea lui Nvidia, deşi driverul 45.23 ascunde câteva probleme nedescoperite până acum! Nvidia speră să recupereze terenul pierdut cu noile drivere ForceWare şi noul model de top NV38, care de altfel au fost prezentate şi la Computex. Însă în momentul de faţă, este mai sigur să achiziţionaţi noua placă XT mai ales că, veţi primiţi gratuit aşteptatul joc Half Life 2. Utilizatorii care plănuiesc să cumpere plăcile Pro sau non-Pro în următoarele săptămâni (sau luni) vor fi fericiţi, pentru că, după lansarea lui 9800 XT, se aşteaptă ca preţurile lui ATI 9800 Pro şi non-Pro să scadă. De asemenea şi Nvidia se gândeşte să reducă preţurile, având în considerent actuala performanţă a plăcilor. Câştigarea lui ASUS ca nou client este un pas important pentru ATI cât şi pentru cumpărătorii acestor procesoare grafice. Competiţia conduce clar la scăderea preţurilor pe piaţă. În fine, până acum un lucru este clar, şi anume, Radeon 9800 XT va fi foarte scump. Însă dacă te hotăreşti să-ţi cumperi o placă care să merite atât din punct de vedere al performanţei cât şi al preţului ar fi bine să-ţi alegi o placă mai ieftină, pentru că diferenţa de performanţă este insesizabilă la rezoluţiile de 1024x748 de pixeli sau 800x600, ea fiind vizibilă doar la rezoluţii înalte ca 1600x1200. Iar o placă ca şi Radeon 9600 Pro ar fi suficientă şi pentru jocuri ca Half Life 2.

Însă dacă doreşti să fi sigur pe viitor, pentru jocurile care vor folosi texturi consumatoare de memorie, îţi recomadăm să cumperi o placă 9800 XT cu 256 MB în loc de un Radeon 9800 Pro pentru că dispune de un sistem de răcire mai evoluat.

Cam atât până acum, aşteptăm să vedem ce replică va avea Nvidia în faţa lui ATI, eveniment ce se pare că se va întâmpla cât de curând! ■



Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

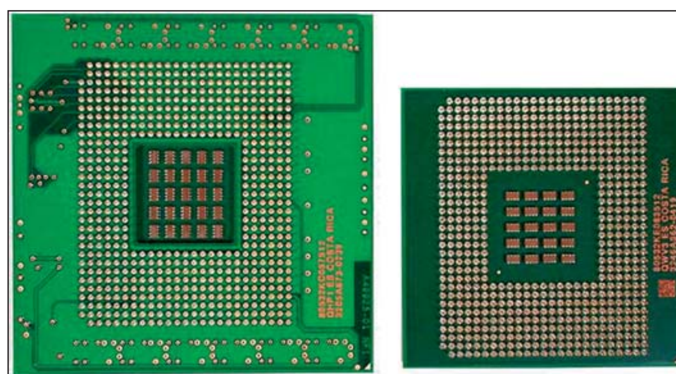
Xeon 3.06: L3 cache = mai multă viteză?!?



Logo vechi - nucleu nou: carcasa ascunde două procesoare destinate staţiilor de lucru

Fără nici o îndoială, cel mai puternic procesor din portofoliul Intel este Xeon-ul. Procesorul Xeon joacă un rol crucial pentru profitul companiei Intel; comparativ cu Itanium 2 pe 64 de biţi, Xeon-ul se vinde în cantităţi mari în întreaga lume, şi este folosit pentru servere şi staţii de lucru. Tehnic vorbind, procesorul Xeon este bazat pe arhitectura Pentium 4. Actualul Xeon, cu memoria tampon L3, şi cu nume de cod „Prestonia“, este similar cu structura nucleului Northwood, însă beneficiază de câteva registre în plus pentru a funcţiona în sisteme multi-procesor. Printre altele, viteza FSB-ului este limitată. În timp ce P4 poate opera cu un FSB multiplicat la 800MHz (viteza reală a FSB-ului fiind de 200 MHz), FSB-ul Xeon-ului atinge maximum 533MHz (însă, viteza reală este de numai 133 MHz). Transferul la Xeon, între procesor şi chipset este semnificativ redus, în comparaţie cu cel de la Pentium 4 (care este de 6,4 GB/s faţă cei 4,2 GB/s de la Xeon). Banda de transfer dintre procesor şi chipset devine importantă atunci când pe placa de bază se află două sau patru procesoare care sunt forţate să împartă aceeaşi bandă de transfer.

Pentru ca Intel-ul să recupereze terenul pierdut în faţa Opteron-ului, compania a extins puterea de procesoare a Xeon-ului prin adăugarea cache-ului L3. Cele trei nivele de memorie tampon funcţionează la viteză maximă de operare. Pe parcursul articolului veţi vedea ce se întâmplă cu performanţa procesoarelor când au integrat 1 MB de cache L3.



Spatele celor două generaţii Xeon



Două generaţii: în stânga, Intel Xeon pentru soclul 603, iar în dreapta Xeon 3.06 cu 1 MB de memorie tampon L3 pentru soclul 604

Intel Xeon: preţul procesorului variază între 455 USD şi 3692 USD

Actualmente procesorul Xeon se găseşte în cinci variante diferite. Prima versiune este proiectată pentru staţiile de lucru (având nume de cod: Prestonia) cu 512 KB cache L2 - structura nucleului este identică cu cea a lui P4 (cu nucleu Northwood). Singura diferenţă este că, procesorul are integrată funcţia pentru operaţiile multi-procesor. De câteva săptămâni încoace, în magazinele de specialitate poţi cumpăra o versiune cu 1 MB de cache L3 în plus. Ambele versiuni de procesoare menţionate mai sus, au viteza de tact de 3,06 GHz, iar FSB-ul acestora operează la 133 MHz (sau la

PROCESOR	L1	L2	L3	Viteza de tact	FSB
Intel Xeon (Prestonia)	12/8	512	-	3.06 GHz	133 MHz
Intel Xeon (Prestonia)	12/8	512	1024	3.06 GHz	133 MHz
Intel Xeon MP (Gallatin)	12/8	512	1024	2.8 GHz	100 MHz
Intel Xeon MP (Gallatin)	12/8	512	2048	2.8 GHz	100 MHz
Intel Pentium 4 (Northwood)	12/8	512	-	3.2 GHz	200 MHz
AMD Opteron 244 (Hammer)	64/64	1024	-	1.8 GHz	-
Athlon XP 3200+ (Barton)	64/64	512	-	2.2 GHz	200 MHz

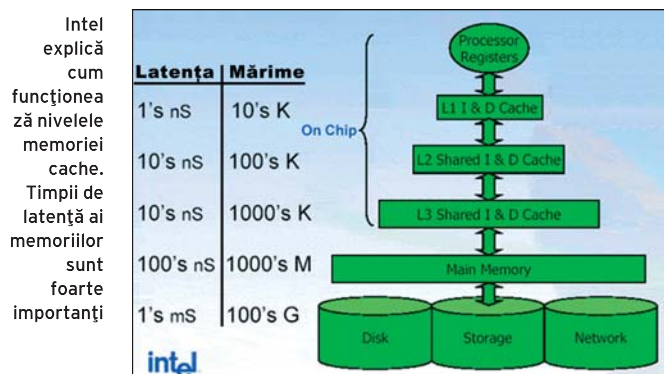
FSB533, în jargonul Intel). Printre produsele high-end cu mare profit se află cele trei versiuni de Xeon care au integrat 512-KB, 1-MB sau 2-MB L3 de cache. Din păcate viteza FSB-ului este limitată la 100 MHz. În acest test ne-am concentrat mai mult pe staţii de lucru care au integrate două procesoare Xeon. Unul dintre sisteme nu avea integrat memoria tampon L3 în procesoare, iar al doilea sistem avea 1 MB de cache L3. Versiunea procesorului Xeon cu cache L3 costă 690 USD şi este ieftină comparativ cu modelul de top Xeon MP 2,8GHz cu 2 MB de memorie tampon L3 care costă 3692 USD. Însă modelul Xeon MP nu este cel mai scump, Itanium 2 (1,5 GHz şi 6 MB cacahe L3) subţiază bugetul unei companii cu 4226 USD pe bucată.

Mai mult cash pentru cache-ul tău!

Utilizatorii mai ambiţioşi s-ar întreba de ce Intel nu măreşte viteza de tact, aşa cum a făcut şi cu P4 la 3,2 GHz. În schimbul acesteia, compania a adăugat nivelul trei la memoria tampon. Aceasta este cea mai nouă metodă pe care Intel o foloseşte pentru a-şi îmbunătăţi performanţa procesoarelor în aplicaţii, în timp ce nucleul procesorului rămâne practic neatins. În orice caz, versiunea cu al treilea nivel de cache este mai rapidă în unele teste decât versiunea fără. În fine, memoria tampon L3 nu diferă numai prin mărime ci şi prin timpul de latenţă. În imaginea de mai sus, Intel explică cum funcţionează memoriile tampon individuale.

În imagine se poate observa cât de mult diferă latenţa dintre memoriile tampon. Din punct de vedere matematic, cache-ul L3 operează mult mai lent ca L2, care este de două ori mai mic ca şi dimensiune, însă mult mai rapid. Pe altă parte, dacă L2 cache ar fi mai mare, există riscul ca viteza procesorului să nu se mărească semnificativ. De altfel, e bine să ne aducem aminte de tranziţia de la Willamette P4 la Northwood P4. În urma acesteia i-au mărit lui Northwood L2 cache-ul de la 256 KB la 512 KB, însă nu s-a observat vreo îmbunătăţire a performanţei, aşa cum era de aşteptat. Singura posibilitate de a spori performanţa cipurilor este de-a combina cache-ul mărit al procesoarelor cu o viteză mai mare a FSB-ului. La noul Xeon, producătorul a gândit în felul următor: cache-ul L3 de 1 MB are rolul de a spori accesul la memoria locală.

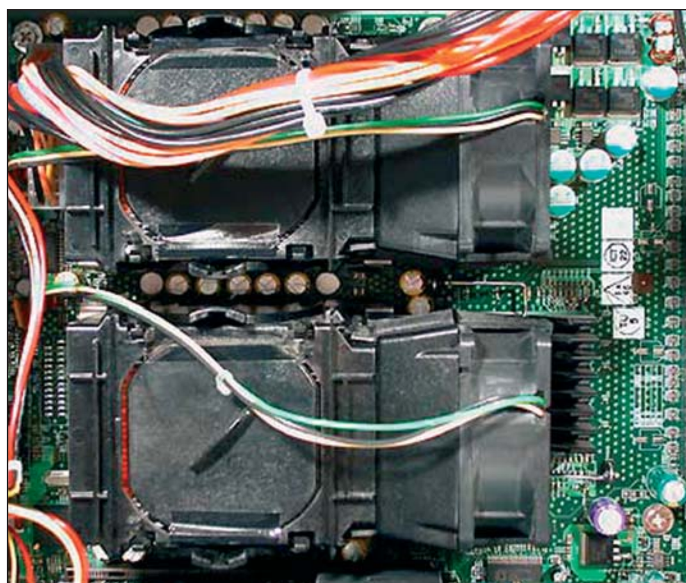
Intel explică cum funcţionează nivelele memoriei cache. Timpii de latenţă ai memoriilor sunt foarte importanţi



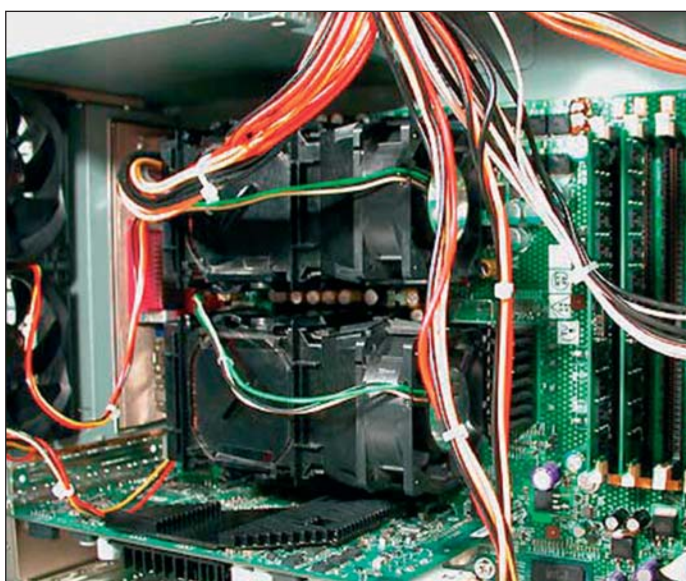
Patru chipset-uri pentru platforma Xeon

În acest moment există patru chipset-uri diferite pentru platforma cu soclul 604. Cel mai vechi este 7205 (Granite Bay), cu FSB de 133MHz (FSB533) şi cu interfaţă duală pentru memoria DDR266. De asemenea, chipset-ul este disponibil şi pentru platformele cu soclul 478.

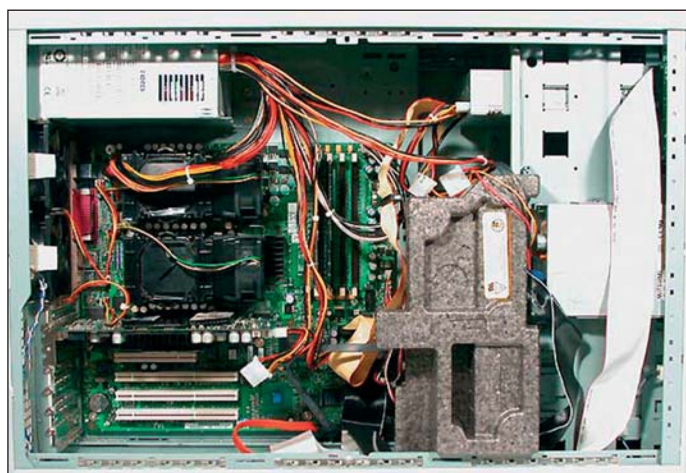
Chipset	FSB	Soclu	Suportă	Slot AGP	Suportă memoria	Suportă ECC
Intel 850	100 MHz	603	Două procesoare	Da	Dual-RDRAM	Da
Intel 860	100 MHz	603	Două procesoare	Da	Dual-RDRAM	Da
Intel 7205 (Granite Bay)	133 MHz	603	Două procesoare	Da	Dual-DDR266	Da
Intel 7500 (Plumas)	100 MHz	604	Patru procesoare	Nu	Dual-DDR200	Da
Intel 7501 (Plumas 533)	100 MHz	604	Patru procesoare	Nu	Dual-DDR200	Da
Intel 7505 (Placer)	133 MHz	604	Două procesoare	Da	Dual-DDR333	Da
Intel 875P (Canterwood)	133 MHz	604	Două procesoare	Da	Dual-DDR333	Da



Cele două Xeon-uri (cu cache L3) se află sub radiatoarele speciale



Spatele plăcii video GeForce FX5900



Imagine din interiorul carcasei

Proiectul Granite Bay stă la baza următoarelor chipset-uri cu interfaţă duală pentru memoria RAM: Intel 875P (Canterwood), 865 (Springdale), 7505 (Placer) şi 7501 (Plumas 533).

Performanţă: Xeon 3.06/ L3 cache

Este foarte important să cunoaşteţi performanţa unei staţii de lucru duale înainte de a o achiziţiona. Pentru a testa performanţa sistemului cu două procesoare Xeon cu cache L3 respectiv fără cache L3 am folosit următoarele aplicaţii: Lightwave 7.5b, Cinema 4D XL 8.1 şi 3D Studio Max 5.1. Acestea sunt cele mai frecvente programe folosite în sectorul profesional. Pentru a exemplifica mai bine performanţa sistemelor, am folosit şi programul SPECviewperf, care solicită la maximum performanţa sistemului. Majoritatea aplicaţiilor video, utilizează cantităţi imense de date pentru codarea în MPEG. Programele care sunt reprezentative pentru această categorie sunt MainConcept sau Pinnacle Studio 8.5. Pentru a obţine o performanţă grafică bună, am folosit o placă video Nvidia GeForce FX5900 Ultra de 256 MB.



Modulul de memorie Infineon cu 512 MB ECC

Cum am testat; caracteristici speciale

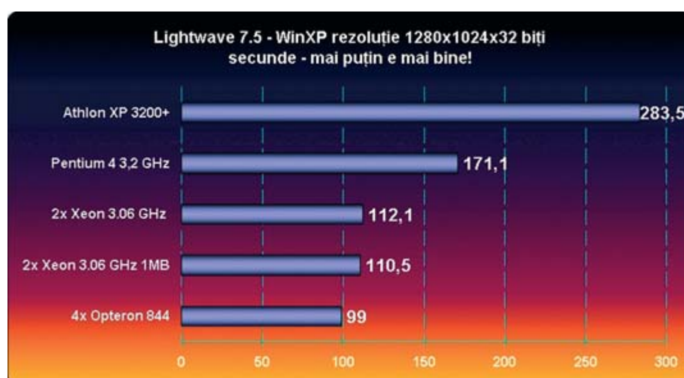
Procesoare Intel (Soclu 478)	
200 MHz FSB (Dual DDR400)	Pentium 4 3.2 GHz (3200 MHz 12-8/512 KB)
Procesoare Intel (Soclu 604)	
133 MHz FSB (Dual DDR266)	Xeon 3.06 GHz (3066 12-8/512 KB)
133 MHz FSB (Dual DDR266)	Xeon 3.06 GHz (3066 12-8/512/1024 KB)
Procesoare AMD (Socket A)	
200 MHz FSB (DUAL DDR400)	Athlon XP 3200+ (2200 MHz 128/512 KB)
Memorii	
DDR400 (200 MHz)	2 x 256 MB / 5ns / 64 Bit (Kingstone HyperX)
DDR400 (200 MHz)	2 x 256 MB / 5ns / 64 Bit (Corsiar TwinX)
DDR333 (166 MHz)	2 x 256 MB / 6ns / 64 Bit / ECC / Reg Infineon
Placă de bază	
Intel 875	Gigabyte GA-8KNXP Ultra; Bios: M11
Nvidia nForce2	Asus A7N8X Rev: 2.00; Bios: 1002 Beta 004
Intel 7505	Intel SE7505VB2; Bios: 1.6
Hardware comun	
Placă video	MSI GeForce FX5900 Ultra Memory: 256 MB DDR-SDRAM Memory Clock: 620 MHz (256 Bit) Chip Clock: 325 MHz
Hard disc	40 GB,6L040J2 , Maxtor UDMA100, 7200 rpm, 2 MB Cache
Drivere	
Intel Chipset	V 5.00.1012
Nvidia nForce	Nvidia 2.02
Grafic	Detonator 44.03
DirectX	Version: 9b
OS	Windows XP, Build 2600 SP1 (English)

Teste pentru staţii de lucru în Windows XP

Randare 3D	Lightwave 7.5 build 572 Cinema 4D XL 8.1 3D Studio Max 5.1 SPECviewperf 7.1
Encodare video MPEG-2	Pinnacle Studio 8.5 MainConcept 1.3.1
Teste pentru procesor şi multimedia	PC Mark 2002

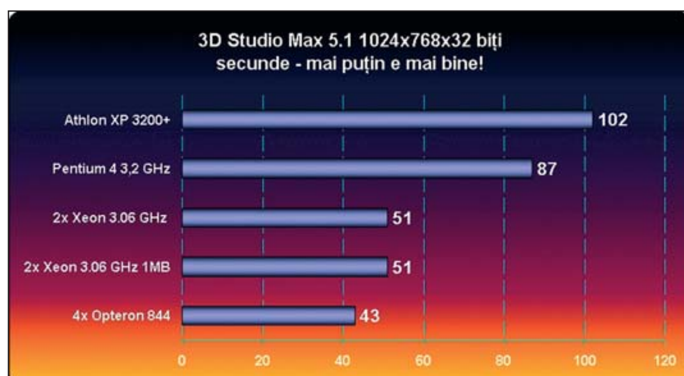
Lightwave 7.5

În comparaţie, cu Xeon-ul fără cache L3, cele cu 1 MB de cache L3 au o îmbunătăţire de numai 1,4 procente. Ce poate un sistem dual faţă de un singur procesor Pentium 4 la 3,2GHz, poţi vedea singur în tabelul Lightwave 7.5. Este destul de clar că, două procesoare nu sunt de două ori mai rapide ca unul singur. In principiu, P4 cât şi Xeon-ul sunt aproape identice. Sistemul dual Xeon este mai rapid cu 52 de procente decât Pentium-ul 4. În Lightwave, opt thread-uri lucrează simultan, chiar şi cele patru procesoare Opteron lucrează la capacitate maximă.



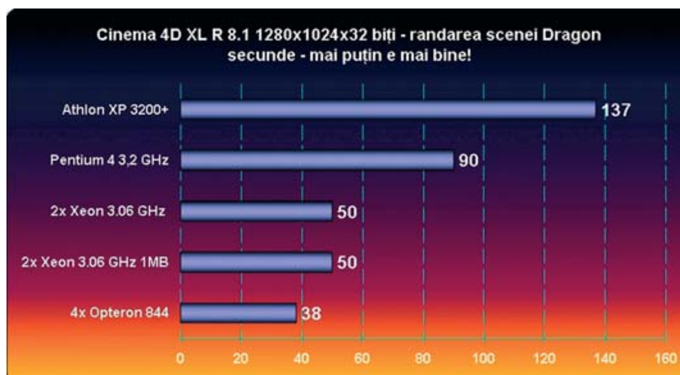
3D Studio Max 5.1

3D Studio Max este cel mai utilizat program pentru randarea 3D. Aici sistemul dual Xeon cu 1MB de cache L3 este la fel de bun ca şi cel fără acest cache. Comparativ cu un singur procesor Pentium 4 (la 3,2GHz), sistemele Xeon sunt cu 70 de procente mai rapide ca acesta.



Cinema 4D XL 8.1

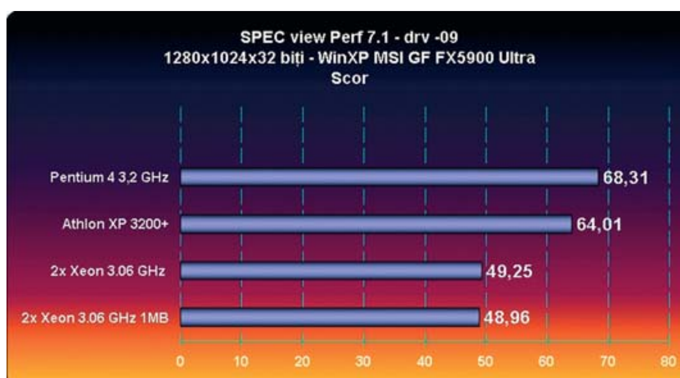
Noul Cinema 4D XL, în care se randează o imagine în rezoluţia 1280x1024, are rezultate similare. Şi în acest test procesoarele Xeon, sunt utilizate la capacitate maximă. Comparativ cu P4 la 3,2GHz, Xeon-ul este cu 80 de procente mai rapid. De altfel, şi aici, memoria tampon nu îmbunătăţeşte cu nimic performanţa procesoarelor Xeon.

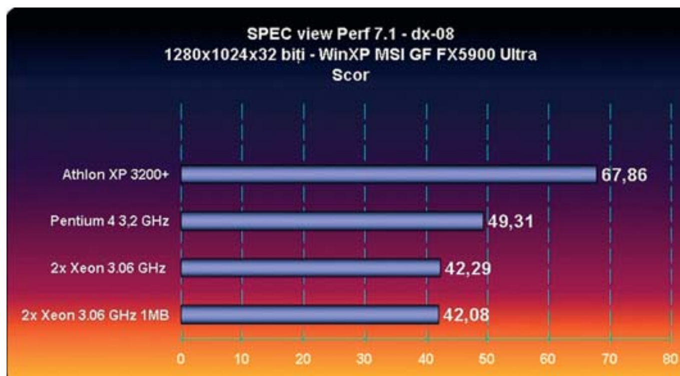


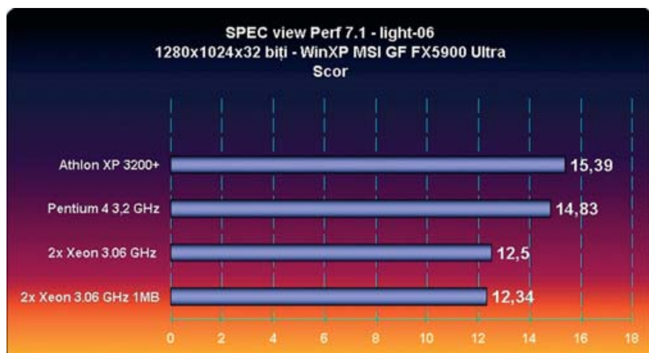
SPECviewperf 7.1

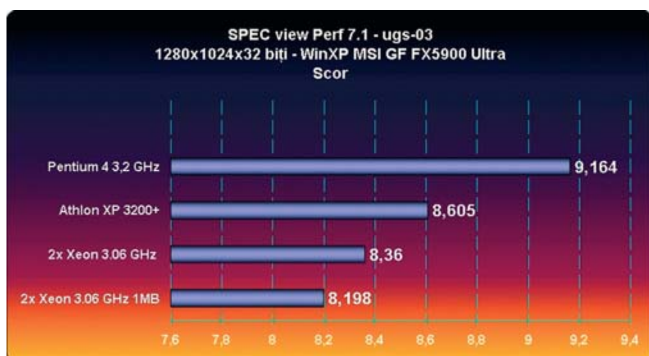
În acest test am fost dezamăgiţi totalmente, cache-ul L3 a redus performanţa procesoarelor Xeon! Ce contează în acest test, este viteza FSB-ului şi performanţa memoriei.

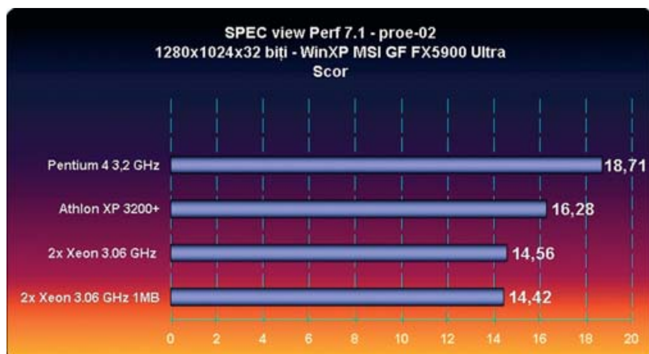






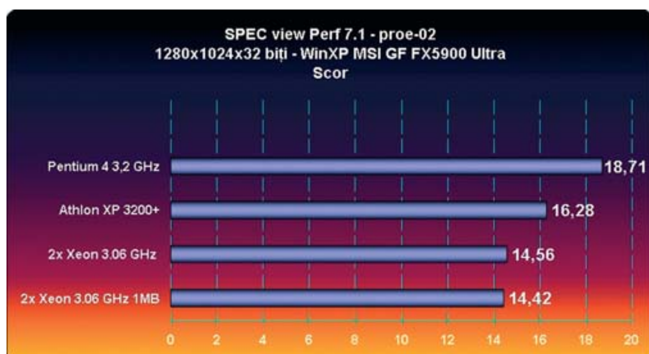






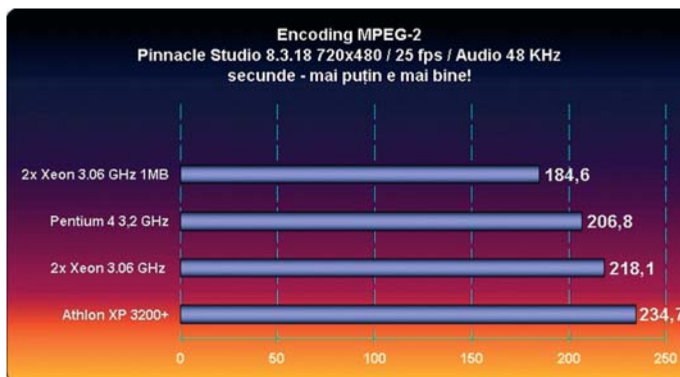
MainConcept 1.3

La encodarea DV în MPEG-2, ambele sisteme şi-au îmbunătăţit performanţa faţă de P4 cu 18,8 procente. Şi aici diferenţa dintre cele două sisteme cu Xeon este de numai 1,7 procente - încă o dată memoria tampon de 1MB L3 este aproape inutilă. Cel mai rapid sistem dual cu Xeon, a procesat 7,5 MB pe secundă.



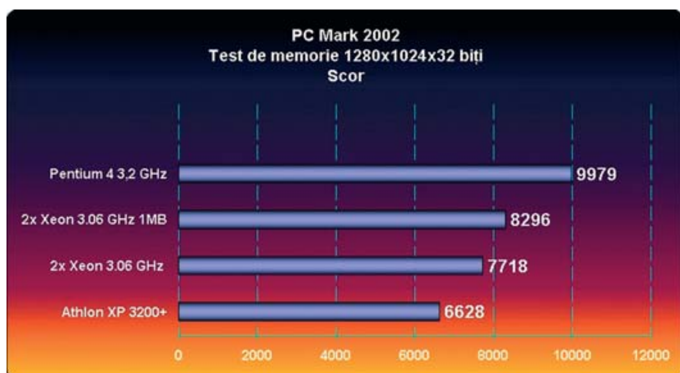
Pinnacle Studio 8.5

În Pinnacle povestea este diferită: fără memoria tampon L3, sistemul dual Xeon este mai lent ca un P4. Pe de altă parte, Xeon-ul cu cache L3 şi-a îmbunătăţit performanţa faţă de P4 cu 18,1%.



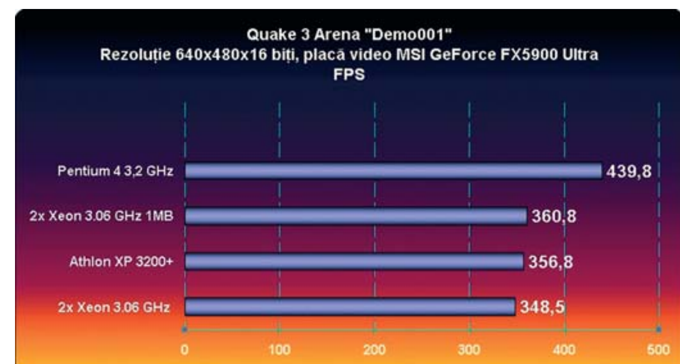
PC Mark 2002

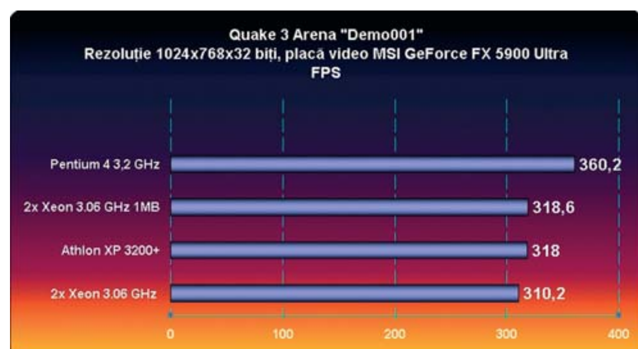
Istoria se repetă, un singur procesor Pentium 4 la 3,2 GHz este mai rapid ca un sistem cu două procesoare Xeon cu cache L3.

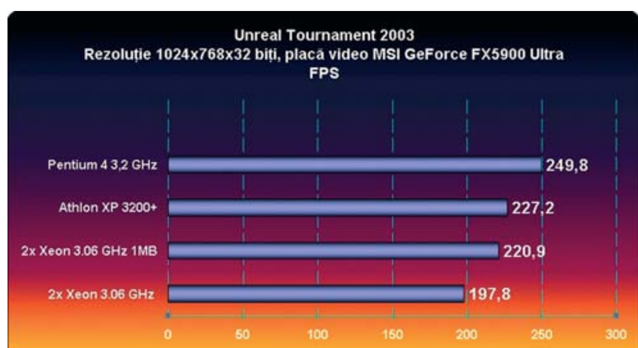


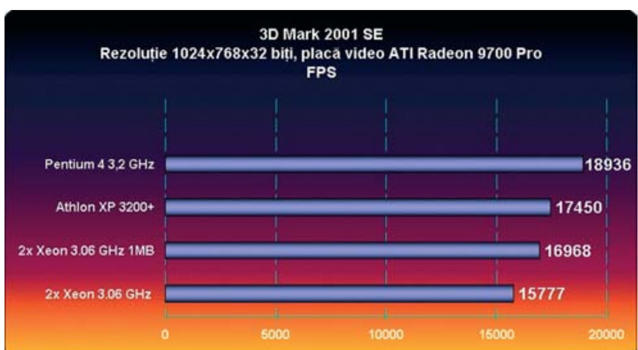
Alte teste

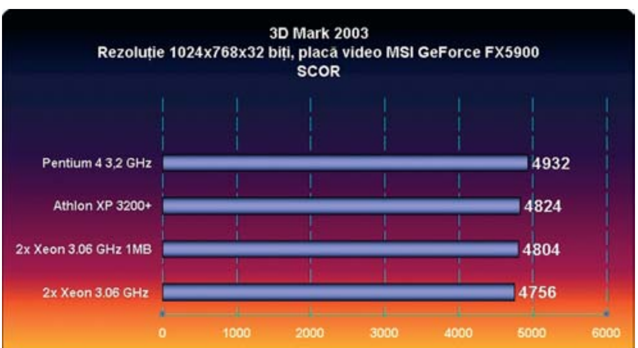
În aceste teste îţi vom arăta cum se descurcă staţiile de lucru în jocuri şi testele de specialitate asociate acesteia.

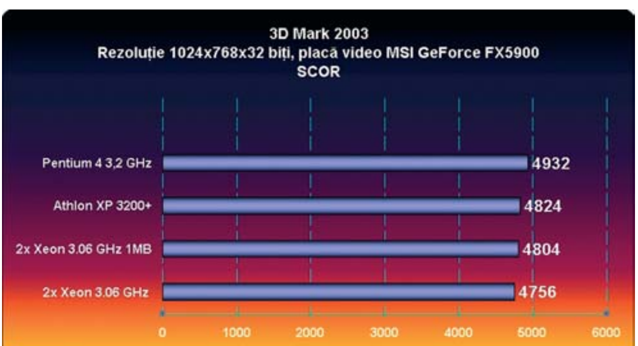












Din sumar: memoria tampon L3 adăugată la Xeon-ul de 3,06GHz nu îmbunătăţeşte cu prea mult performanţa procesoarelor!

Pe piaţa staţiilor de lucru, Intel a lăsat un nor de praf în faţa competitorului Sun & Co. Procesoarele Xeon fie că sunt instalate în modul dual sau single, domină clar piaţa. AMD-ul mai are un drum lung de parcurs până când Opteron-ul 244/246 pentru staţii duale va deveni disponibil pe piaţă. Pentru a mări performanţa procesoarelor, Intel s-a decis să adauge 1 MB de cache L3 în plus la modelul de top Xeon 3,06 GHz. Acelaşi procesor este disponibil şi fără cache L3. Diferenţa de preţ este de 33 de procente : 690 USD vs. 455 USD. În testele pe care le-am făcut, poţi să vezi cu exactitate cum se comportă sistemele în cazul în care rolul lor este : staţie de lucru. Aici cache-ul suplimentar L3 cu greu a reuşit să aducă vreo îmbunătăţire. În programele populare 3D, ca şi 3D Studio Max, Cinema 4D şi Lightwave, nu am observat nici o îmbunătăţire. Totuşi o problemă pe care Intelul ar trebui s-o revizuiască este magistrala de transfer, care este 4,2 GB/s faţă de Pentium 4 care transferă datele cu 6,4 GB/s. În plus, Xeon-ul lucrează maxim numai cu memorie DDR333. De aceea, se pierde mult din performanţă pentru că, în acest caz, operaţiile dintre FSB şi magistrala memoriei sunt asincronizate. Cea mai mare viteză de tact a Xeon-ului este 3,06, pe când la P4 este de mult timp la 3,2GHz. Operaţiile hardware duale dintre procesoare corespund cu optimizările din soft pentru a asigura o performanţă bună în prelucrarea pachetelor mari de date. În final, trebuie să mulţumim tehnologiei Hyper-Threading, pentru cele patru procesoare virtuale care ne stau la dispoziţie. Ce recomandări vă propunem: dacă e să alegeţi între procesorul Xeon 3.06 cu cache L3 şi cel fără, noi vi-l recomandăm pe cel fără cache. Costul suplimentar este nejustificat. Pentium 4 s-a dovedit mai agresiv în momentul în care i-am ridicat frecvenţa FSB-ului, accelerând mult viteza memoriei. Succesorul lui Xeon, construit cu nucleu Prestonia, mai are mult până va ajunge la faza de producţie: având nume de cod Nocoma, el este inspirat din nucleul Prescott-ului cu un FSB de 166 MHz (FSB667), şi este de aşteptat să asigure mai multă performanţă pentru staţiile de lucru. ■



Dorel Puchianu
dorel@myc.ro

My HANDS

CUPRINS

Scopul principal al acestei secţiuni din My COMPUTER este să îţi explice ce poţi să faci singur ca să obţii performanţe maxime de la calculatorul pe care îl foloseşti. Ca să nu ajungi în situaţii „dureroase", mai bine trimite un e-mail la contact@myc.ro . Şi mai e ceva: te poţi înscrie în concursul „My TIPS". Cele mai bune „ponturi" vor fi publicate, iar cei care ni le-au trimis vor primi din partea noastră premii.





My TIPS: Surprize în Windows

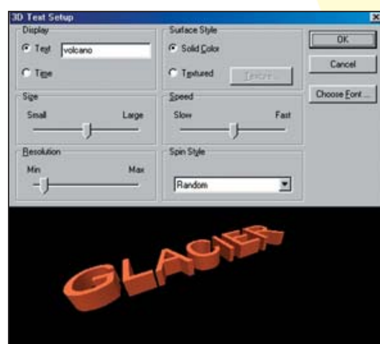
Cine poate nega faptul că lumea calculatoarelor nu este plină de surprize? De câte ori nu ai avut "bucuria" să descoperi că diferite programe aveau inclusă opţiunea "Blue Screen Of Death" care se activa singură când îţi era lumea mai dragă? Sau că anumite servere din Linux nu se activau la bootare deşi cu o zi în urmă ai setat şi salvat fişierele de configurare ale acestora?

Dar surprizele pot să fie şi plăcute. De exemplu, dacă aveţi folosiţi Windows 98, puteţi încerca următoarele:

Volcano

Deschideţi "Control Panel" şi lansaţi "Display". Activaţi tab-ul "Screen Saver" şi selectaţi din lista de screen savere "3D Text". Click pe "Settings" iar în căsuţa de text a chenarului "Display" scrieţi volcano şi daţi un click pe OK.

Acum în locul textului "volcano" pe care v-aţi aştepta să îl vedeţi apărând pe ecran la activarea screen saver-ului vor fi afişate pe rând nume ale unor vulcani de pe teritoriul planetei.



3D Pipes

Un alt screen saver care conţine un "easter egg" este "3D Pipes". Deschideţi "Control Panel" > "Preferences", alegeţi "3D Pipes" din listă şi selectaţi "Settings". Fereastra este împărţită în patru chenare: "Pipes", "Pipe Style", "Resolution" şi



"Surface Style". La "Pipes" alegeţi "Multiple" iar în caseta "Pipe Style" alegeţi "Traditional". De asemenea din lista de sub "Joint Type" alegeţi "Mixed". "Surface Style" să fie setat "Solid".

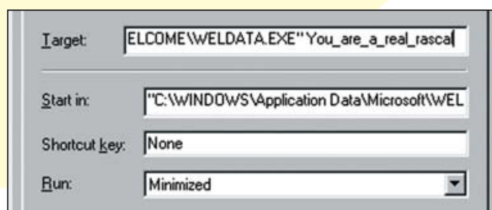
Acum, dacă lansaţi screen saver-ul şi priviţi cu atenţie, la răstimpuri, în loc de nodurile sferice care unesc tuburile colorate de pe ecran, va apărea câte un ceainic.

Welcome

O opţiune ascunsă în Windows 98 este cea din fereastra "Welcome". La sfârşitul fiecărei instalări a sistemului de operare, Windows 98 afişează un text ce descrie avanajele folosirii produsului Microsoft. Suntem obişnuiţi deja să dezactivăm această casetă ca să nu mai apară din nou la următoarea bootare. Acum intraţi în directorul \WINDOWS\Application Data\Microsoft\WELCOME şi creaţi pe Desktop un shortcut pentru executabilul Weldata.exe . Right-click pe shortcut şi selectaţi "Properties". În tab-ul "Shortcut" adăugaţi următoarele la sfârşitul căsuţei "Target":

You_are_a_real_rascal

Lista din dreapta lui "Run" ar trebui să fie setată pe "Minimized", apăsaţi "OK" şi lansaţi aplicaţia. Va urma un slide-show cu imagini din diferite oraşe, poze ale sediului



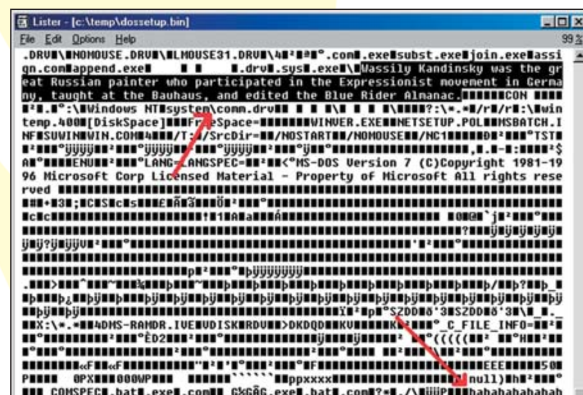
Microsoft din Statele Unite şi ale angajaţilor companiei.

Cheat-uri în FreeCell

Te-ai săturat să te laşi devansat de colegii de servici în ceea ce priveşte tabela de scor din FreeCell? Deschide jocul din "Start > Programs > Accessories > Games" şi apasă tasta F3. Introdu în caseta dialog "-1" sau "-2" şi dă click pe "OK". Nu e viaţa mai uşoară cu cheat-uri? :)

Wassily Kandinsky

În kit-ul de instalare Windows 98 există un fişier numit "DOSSETUP.BIN". Deschideţi-l în orice editor de text (Notepad, WordPad, WinWord) iar la sfârşitul acestuia veţi găsi următorul text:



"Wassily Kandinsky was the great Russian painter who participated in the Expressionist movement in Germany, taught at the Bauhaus, and edited the Blue Rider Almanac."

(Wassily Kandinsky a fost marele pictor rus care a participat în mişcarea expresionistă în Germania, a predat la Bauhaus şi a editat Amanahul Călăreţului Albastru.)

Hmmm... De ce au introdus cei de la Microsoft fraza respectivă într-un fişier dacă nu au folosit-o, încă nu ştim, dar cert e că mai jos cu câteva rânduri apare un misterios "hahahahahahaha". ■

Construieşte-ţi un sit comercial

Capsator, telefon, fax, copiator, e-mail, sit web - te afli într-o afacere! De multe ori sâcâitoare, aceste instrumente sunt lucruri de care nu te poţi debarasa dacă vrei să ai succes.

În special în afacerile de tip B2B (Business to Business), dar din ce în ce mai mult şi în B2C (Business to Consumer), când utilizatorii şi clienţii doresc informaţii despre afacerea ta, despre produse sau servicii, ei se aşteaptă să le obţină - dar nu numai - în special de pe situl tău. Mulţi utilizatori au calculatoare conectate la Internet 24 de ore din 24, deci e destul de clar că aceasta este cea mai simplă modalitate de a obţine informaţia care îi interesează. E mai comod şi mai economic să adaugi o pagină care ţi-a stârnit interesul la "Favorites", şi să revii aici ori de câte ori este cazul. O pagină Web constituie o opţiune unidirecţională, mai mulţi utilizatori având posibilitatea să acceseze simultan un serviciu sau o bază de date şi să se edifice, în acest mod, asupra diverselor probleme.

Trebuie să menţionez de la început că acest articol nu este un tutorial ci, mai degrabă, o recapitulare binevenită înainte de a te apuca să-ţi construieşti un sit comercial.

Tipologia şi preţul

Tipul de sit Web comercial pe care doreşti să-l lansezi reprezintă o alegere importantă şi trebuie bine gândită. Alegerile tale se vor reflecta şi vor afecta atât costurile cât şi eficienţa sitului. Un sit reprezintă o investiţie exact ca un utilaj, un echipament pentru birou sau o campanie publicitară. Investiţia trebuie făcută cu grijă, iar una dintre situaţiile considerate "fericite" când pierzi, este aceea de a investi foarte puţin şi a nu câştiga nimic.

În acest moment trebuie să lansez şi un avertisment: această industrie este una total neregularizată, nu există standarde pentru preţuri sau pentru sistemele de livrare, mai mult, nu există un tipar, iar ideile originale aplicabile sunt întotdeauna binevenite. Există o mulţime de comercianţi în stare să-ţi promită luna de pe cer pentru doi dolari. De obicei, rezultatele nu confirmă aşteptările, dar asta nu înseamnă că nu merită să încerci.

1. Situl de tip "Business Card": o singură pagină cu logo-ul, adresa, numărul de telefon, programul, o scurtă descriere a produselor şi serviciilor, precum şi un mail-link. Dacă vei apela la o persoană experimentată pentru realizarea acestui sit, în funcţie de complexitatea cerinţelor, totul se poate realiza în 1-3 ore pentru un preţ între 20 şi 100 de USD.

2. Situl "broşură" este unul pe mai multe pagini, care oferă informaţii mai amănunţite despre produse şi servicii, hărţi, linkuri şi alte date folositoare. Costurile sunt similare cu cele ale realizării unei broşuri, în tipar color, de dimensiuni aproximativ egale.

3. Situl "mini-catalog" este o variantă mai complexă a sitului prezentat mai sus, dar orientat mai mult spre produse şi prezentând informaţii referitoare la preţul acestora; vor fi disponibile aici şi formulare pentru comenzi sau cereri. Pe de altă parte, este adevărat că nu poţi negocia preţuri prin completarea unui formular, iar vânzătorii pot să ştie mai multe despre condiţiile de vânzare, despre produse noi sau fluctuaţii ale preţurilor; în plus, mai ales în ţările slab dezvoltate şi în curs de dezvoltare, clienţii se simt mai în siguranţă în momentul în care îşi folosesc cardul de credit într-un magazin decât pentru a achiziţiona produse online.

4. Situl informaţional, "mini-portal" este conceput pentru a readuce utilizatorii cât mai des pe situl respectiv prin oferirea de ştiri, articole, informaţii şi linkuri interesante către situri înrudite (unde poţi găsi informaţii mai



IMAGINEA 1

Portalul Yahoo!, cunoscut de toţi utilizatorii Internetului

consistente). Costurile pentru construirea şi, în special, întreţinerea unui astfel de sit, pot fi destul de ridicate (500-2.000 USD/lună).
5. Situl "E-Commerce" este caracterizat în principal de vânzările realizate prin intermediul cărţilor de credit. Acest tip de sit poate să fie unul de sine stătător, caz în care va trebui să dispui de fonduri de cel puţin 2.000-3.000 de USD, sau parte a unui mall online, situaţie în care "vei scăpa" mult mai ieftin pentru realizarea lui.
6. Situl "E-Commerce" integrat este unul complex, strâns legat de activităţile principale ale marilor companii şi este caracterizat de faptul că, un catalog online este întreţinut în mod dinamic dintr-o bază de date, iar utilizatorul poate să găsească aici informaţii utile "în timp real", exact ca într-un magazin obişnuit. Realizarea şi întreţinerea unui astfel de sit te poate costa câteva zeci de mii de dolari…
7. Portalul. Aici nu ar fi prea multe de spus, poate "doar" faptul că la această categorie intră Yahoo, Microsoft, Alta Vista. Poate că nu vei reuşi să le faci concurenţă, dar dacă ai peste 50.000 de USD de cheltuit (pe lună!), s-ar putea să ai ceva succes.

Paşii către succes

Primul lucru pe care va trebui să-l faci, pentru a nu regreta ulterior investiţia făcută, este planificarea strategică a afacerii. Ce aştepţi de la situl tău? Cum va ajuta el afacerea ta? Cât eşti dispus să investeşti? Acestea sunt întrebările cu care trebuie să începi. Planurile tale nu trebuie ţinute în secret, dimpotrivă, îţi va fi de mare ajutor opinia profesioniştilor Web.

Un alt pas important este alegerea domeniului. Trebuie neapărat să-ţi cumperi un domeniu dacă doreşti ca afacerea ta să aibă succes. În momentul în care ai propriul tău domeniu, situl devine mult mai credibil şi mult mai uşor de recunoscut în directoare şi de către motoarele de căutare (MC). Pentru a vedea cât de important este numele de domeniu ales, e de ajuns să-ţi spun că domeniul business.com tocmai a fost vândut pentru 7,5 milioane de USD!

Dacă nu ai încă un domeniu, e bine să alegi unul care include cele mai profitabile cuvinte-cheie pentru o mai mare relevanţă. MC-urile îţi vor clasa situl tău mai bine dacă un cuvânt-cheie este inclus în numele de domeniu. Pe lângă aceasta, când utilizatorii accesează situl tău, ei trebuie să înţeleagă cât mai rapid despre ce este vorba în el. Lungimea numelui de domeniu poate fi de până la 63 de caractere, dar este recomandabil să foloseşti un nume cât mai scurt. Oricum, relevanţa numelui este cea mai importantă, iar pentru aceasta, dacă este cazul poţi să foloseşti puncte sau linii pentru o mai bună lizibilitate. Numele de domenii includ TLD (Top Level Domain). Cele mai populare TLD-uri sunt .com, .org, .net, .cc.

"**.com**" - reprezintă companiile sau organizaţiile care obţin profituri în urma valorificării unor produse sau servicii disponibile pe sit; .com este de altfel şi cea mai răspândită extensie, aceasta fiind utilizată de majoritatea siturilor Web.
"**.net**" - reprezintă de obicei furnizorii de Internet.
"**.org**" - grupuri şi organizaţii non-profit.
"**.cc**" - este, de fapt, o scurtătură pentru domeniul de ţară (.ro, .uk, .ru etc.), fiind o alternativă destul de populară atunci când domeniul .com nu este disponibil.

În momentul în care alegi numele de domeniu trebuie să ţii seama de mai multe aspecte:
- lungimea numelui să se încadreze între 5 şi 20 de caractere;
- încearcă să dai un nume bazat pe o frază comună, uşor de scris şi de ţinut minte;
- TLD-ul .com este de departe cel mai comercial şi, din această cauză, cel mai valoros tip de domeniu.

Urmează acum să verifici dacă numele ales pentru domeniul tău este sau nu înregistrat. Dacă ţi-ai bătut capul vreo trei zile ca să găseşti un nume original şi potrivit pentru situl tău, s-ar putea să fii dezamăgit când vei vedea că cineva ţi-a luat-o înainte… La adresa **http://www.networksolutions.com/e**

IMAGINEA 2

Situl www.network-solutions.com îţi oferă posibilitatea să verifici dacă un domeniu este sau nu disponibil

n_US/name-it/additional-ext.jhtml poţi să verifici dacă un domeniu este sau nu disponibil (vezi imaginea 2). Dacă chiar eşti în pană de idei, există unele situri care te pot ajuta să găseşti un nume potrivit pentru situl tău. Un astfel de exemplu este **http://www.nameboy. com,** care pe baza unui cuvânt-cheie va genera o listă de nume din care, eventual, poţi să-ţi alegi unul aplicabil proiectului tău.

După ce ai ales numele trebuie să înregistrezi domeniul cât mai repede posibil. Există o mulţime de servicii de găzduire Web care-ţi vor pune situl pe un server pentru o anumită sumă. Dacă nu doreşti ceva foarte pretenţios poţi să apelezi la firme care oferă găzduire gratuită. În aceste cazuri adresa ta web va fi ceva de genul **http://domeniulmeu.xyx.com** şi, în marea majoritate a cazurilor, nu vei beneficia de un set complet de opţiuni. Găzduirea partajată este cea mai potrivită, câteva zeci de situri fiind stocate pe acelaşi server. Preţurile variază în funcţie de complexitatea facilităţilor disponibile.

Găzduirea dedicată este folosită în cazul siturilor care au o cotă mai ridicată a traficului, au nevoie de un nivel mai înalt de securitate sau rulează propriul soft personalizat. Dacă vei alege acest tip de găzduire, pentru care bineînţeles că va trebui să plăteşti mai mult, atunci situl tău va fi singurul pe serverul respectiv.

Oferta este destul de variată în ceea ce priveşte opţiunile, dar trebuie să te concentrezi asupra celor esenţiale şi să nu te laşi impresionat de extra-urile pe care, probabil, nu le vei folosi niciodată. Este bine ca pentru început să alegi o ofertă mai puţin complexă pe care să o îmbunătăţeşti pe măsură ce situl tău va creşte.

Pentru a lua decizia potrivită, ar trebui să înţelegi caracteristicile de bază ale serviciilor de găzduire Web, şi anume:

- **spaţiul**, sau mai bine zis cantitatea (în MB) alocată pe hard discul serverului pentru pagina ta (3-5 MB sunt suficienţi dacă nu vei pune fişiere audio, video sau fişiere care să poată fi descărcate).
- **transferul sau traficul**, cantitatea de date transferată utilizatorilor în momentul în care aceştia vizitează situl tău (2-3 GB ar fi destul pentru început). Aici ar mai fi de menţionat faptul că, dacă situl tău va avea un succes nesperat, s-ar putea să ai "surpriza" ca gazda să-ţi ceară ceva bani în plus, aşa că e bine ca înainte de a realiza o înţelegere, să citeşti cu atenţie clauzele menţionate în respectivul contract. În plus, există multe oferte unde ţi se oferă trafic nelimitat, dar există aici riscul de a se crea mare "aglomeraţie", ceea ce va duce la blocaje de reţea sau la încetinirea traficului.
- **adresele IP dedicate**. Este bine să obţii o adresă unică pentru situl tău, deoarece mulţi furnizori găzduiesc mai multe domenii pe aceeaşi adresă. Când propui situl tău spre indexare unui motor de căutare, acesta obţine mai întâi adresa IP a numelui de domeniu a sitului tău, iar apoi cere paginile Web de la adresa respectivă. În mod normal, serverul poate să detecteze domeniul pentru care s-a înregistrat o cerere, şi poate să ofere paginile corecte. Totuşi dacă există mici greşeli de configurare a serverului, sau chiar în cadrul motorului de căutare, acesta va afişa o pagină având un alt nume de domeniu care are adresa IP identică cu cea a sitului tău. Dacă pe deasupra mai ai şi nişte "vecini" care se ocupă de spamming, adresa IP respectivă va fi blocată; în consecinţă, dacă nu vrei să-ţi asumi aceste riscuri, va trebui să plăteşti un ban în plus pentru o adresă dedicată.
- **acces FTP**. Acesta este modul cel mai uşor de a transfera documentele din calculatorul tău pe serverul gazdă.
- **cont de e-mail POP3**. (Poţi să utilizezi un client de email - IncrediMail, Outlook Express etc. - pentru a organiza şi administra mai bine căsuţa poştală electronică).
- **director CGI personal**. Multe servicii de găzduire îţi permit să ai propriul director CGI (Common Gateway Interface) unde poţi să plasezi CGI-urile

IMAGINEA 3

http://www.nameboy.com/stepsearch.php?primary=sport&secondary=psychology&dose

nameboy domain search

Submit Your Site to Over 400 Search Engines
And We'll Guarantee Your Listing In 48 Hours!
Click Here

New Search | FAQ | About Us | Affiliates | Appraisals | Renew Domains | Clubhouse

Search Results

Not logged in. Login

Domain is taken. Click name to backorder or make an offer.
Availability Unknown. Click to check availability.
Domain is available. Check the box and click "Add these names to cart" to purchase for only $15!

tip: Also try Expired and Expiring Domains

Add these names to cart

Page 1 / 10

sport	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
psychologysport	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
psychologysport	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
sportpsychology	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
psychology	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
whysport	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
sportutility	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
sportspsychology	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
sportscience	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
sportsscience	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
sportpsychologies	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
sportpsychonomics	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
sportspsychologies	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
sportbehaviorism	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
sportphd	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order
aerosport	com	net	org	info	biz	tv	cc	us	Intl	Back-Order

http://www.name-boy.com te poate ajuta să alegi numele potrivit pentru domeniul tău

personale. Acestea sunt nişte mici programe pe server care transformă situl tău într-unul interactiv (contor, formular de e-mail, "cartea de oaspeţi" etc.).

- SSI (Server Side Includes) este un grup de funcţii care pot fi incluse direct în codul HTML în aşa fel încât serverul poate include valori variabile înainte de a trimite fişierul HTML. Comenzile SSI execută funcţii care nu sunt disponibile în HTML.

- statistici Web detaliate. Prin intermediul acestora poţi să obţii date referitoare la numărul de vizitatori, paginile cele mai accesate, orele de vârf ale traficului etc.

- acces la fişierele de logare neprelucrate. Acestea sunt nişte fişiere utilizate pentru a calcula statisticile sitului. Dacă ai acces la aceste fişiere poţi să le descarci şi să rulezi softul pe calculatorul tău pentru a obţine informaţii mai detaliate despre vizitatori.

- garanţia de funcţionalitate. Este bine să cauţi gazde care să ofere acces online garantat de cel puţin 96-99%. Acest lucru este bun atât pentru vizitatori, cât şi pentru MC-uri care mai mult ca sigur că vor renunţa la indexarea sitului tău dacă acesta nu este disponibil în momentul în care este accesat.

- alte particularităţi: baze de date, SSL, program shopping basket ("coşul pentru cumpărături"), abilitatea de a accepta cărţi de credit etc.

Referitor la preţ, trebuie să menţionez că acesta variază în funcţie de firmă sau oferta de servicii (calitate, complexitate, experienţă). În imaginea 4 poţi să observi ofertele a câtorva firme şi preţurile practicate de acestea.

Alegerea instrumentelor şi realizarea sitului

În funcţie de amploarea proiectului şi în cazul în care nu deţii toate cunoştinţele necesare (economice sau tehnice) pentru realizarea unui sit Web comercial, ai posibilitatea să apelezi la specialişti în aceste domenii, la angajarea unui consultant Internet, a unui designer Web şi a unui consultant pentru sistem (condiţii de realizare a contractului de găzduire şi supraveghere a proiectului) fiind mai mult decât suficiente pentru început. Această acţiune implică bineînţeles costuri suplimentare, dar garanţia succesului este mult mai consistentă decât în cazul în care tu eşti singura persoană care se ocupă de acest proiect.

Ofertele "gazdelor" sunt foarte variate, iar tu ai posibilitatea să o alegi pe cea care îţi convine cel mai mult

Există câteva lucruri importante care nu trebuie omise înainte de a începe să realizezi efectiv situl. Clienţii (vizitatorii) reprezintă obiectivul principal. Totul trebuie astfel conceput încât să mulţumească clientul. Dacă vrei să realizezi un sit comercial, atunci trebuie să laşi subiectivismele deoparte şi să te concentrezi asupra necesităţilor şi dorinţelor vizitatorilor - potenţiali clienţi.

Înainte de toate, nu strică să "spionezi" puţin concurenţa, un alt factor pe care nu poţi să-l înlături din calcul. A "spiona" nu înseamnă neapărat a copia. Astfel, cu lista de cuvinte-cheie în faţă (vom vorbi despre aceasta puţin mai târziu), deschide Google şi caută sintagmele exacte folosind ghilimelele. "Răsfoieşte" apoi primele 20-30 de pagini indexate şi ia notiţe referitoare la aspectele care ţi se par mai interesante şi pe care le-ai putea utiliza pentru pagina ta.

Dacă te gândeşti la un aspect "cool" şi dinamic pentru situl tău, ar trebui să-ţi revizuieşti opţiunea. De obicei, acestea sunt situri care necesită echipament performant şi viteză de navigare superioară, cerinţe îndeplinite în majoritatea situaţiilor doar de PC-urile gamerilor şi ale profesioniştilor IT. Nu încerca să controlezi aspectul paginilor prin inserarea prea multor detalii. Utilizatorii folosesc browsere diferite, au setate diferite fonturi, rezoluţii sau profunzimi ale culorilor.

Cuvintele-cheie sunt cele care pot să propulseze situl tău cât mai în faţă în lista paginilor indexate de către MC-uri. Scopul tău este să creezi o listă de cuvinte-cheie care să fie suficient de utilizate pentru a influenţa pozitiv traficul pe situl tău, dar nu cele mai folosite, caz în care ar fi aproape imposibil să obţii o poziţionare cât mai "în faţă". Notează pentru început acele cuvinte (dar poţi să te gândeşti şi la sintagme) care sunt reprezentative

IMAGINEA 4

Company	Description	Features	
#1	**ipowerweb.com!!! #1 hosting package on the net!** trust, reliability, easy of use, & the best 24 / 7 tech support you can get. free domain, free setup, free promotion of your site, and a free web builder. find out why we are #1 at an affordable $7.95 /mo	• 24 / 7 free support • 1000 megs of space • 500 email accounts • 30 gigs of transfer • free $50 on overture	$6.95 - $7.95 Order Now!
$7.95/MO.	**$7.95 - free domain! + 90 days free! + free setup!** award winning hosting solution! includes 1,000 mb, 65 gb transfer, 24x7 live support, site builder, shopping cart w/ ssl, php, mysql, asp, ms sql, coldfusion, and more - 30 day money back guarantee!	• 1,000 mb space! • 65 gb transfer! • free domain name! • 90 days free! • multiple domains!	$7.95 - $7.95 Order Now!
ANHosts	**anhosts - 500mb space 35gb bw @ $6.95** anhosts offers 99.9% uptime guarantee 24/7/365 tech support and backed by a 30 day money back guaratee. find out why anhosts offers the smartest hosting solutions	• 2 months free • free setup & domain • cpanel • 24/7 tech support • 30 day money back	$6.95 - $7.95 Order Now!
1500MB SPACE 30GB DATA UNLIMITED DOMAINS	**$35 + 0 setup! windows & unix 24/7 phone support** matrixreseller.com - matrix's reselling program is designed to make our clients prosper. you pay as little as $35.00/month for 1.5gb of space, 35gb of data transfer and unlimited domains.	• windows 2000 • freebsd, redhat • asp, .net, perl, php • cpanel, h-sphere • billing and support	$20.00 - $300.00 Order Now!
Win2003 & Linux	**proven - value - service - first 12 months free!!** free beer!!! ...i mean free hosting, for 12 months. sorry, we're so excited by being able to offer our fully featured plan for nothing we haven't stopped partying.	• win2003 or linux • asp.net and asp • perl/cgi/php/jsp • frontpage extensions • umlim. email	$0.00 - $8.00 Order Now!

pentru pagina ta şi care ar putea fi folosite de utilizatori în momentul în care ar căuta o pagină similară cu a ta. Pentru câteva momente pune-te în locul clientului şi gândeşte-te ce anume ai dori de la un asemenea sit. Într-un editor de text poţi să realizezi un tabel cu trei coloane, una pentru cuvântul/sintagma-cheie, una pentru KEI (Keyword Effectiveness Index - popularitatea unui astfel de cuvânt) şi una cu informaţii despre siturile concurente. Există numeroase situri pe Internet care te pot ajuta să stabileşti KEI (vezi **www.wordtracker.com**). Cele mai profitabile cuvinte vor fi cele care au un KEI mare. Un scor mic înseamnă fie că nu multă lume caută expresia respectivă, fie că este prea căutată. Un alt loc de unde poţi să te inspiri, este eticheta "META cuvinte-cheie" din cadrul codului sursă al paginilor asemănătoare. Acum este timpul să treci la realizarea propriu-zisă a sitului.

1.Eticheta titlului este cel mai important element în cadrul calculelor algoritmice ale MC-urilor. Ideal, aceasta trebuie să conţină 5-10 cuvinte descriptive, şi să nu depăşească 60-70 de caractere. Ar fi bine să foloseşti un cuvânt cheie, iar dacă se poate acesta să fie primul din titlu (nu uita că titlul apare ca link în lista motoarelor de căutare, aşa că titlul trebuie să fie atractiv şi pentru utilizatori).

Ex.: `<title>Sit comercial:cum sª-l construim?</title>`

2. Etichetele "META descriptive" sunt utilizate de către MC-uri ca o scurtă descriere a paginii în liste, aşa că trebuie să fii atent ca să nu repeţi titlul. Această descriere trebuie să fie una corectă, concisă, atractivă, de maxim 200 de caractere şi trebuie să conţină unul sau două cuvinte cheie şi/sau eventual sinonime ale acestora.

Ex.: `<meta name="description" content="Informa ii importante despre modul n care po i sª ob ii venituri dintr-un sit comercial.">`

3. Eticheta "META keywords" transmite MC-urilor care cuvinte sunt importante pentru pagina ta, şi în acelaşi timp cum pot găsi utilizatorii situl tău. Regulile în acest caz sunt foarte simple: nu repeta un cuvânt cheie mai mult de două-trei ori, chiar dacă ai folosit virgula, fiindcă s-ar putea să fii "penalizat" pentru spamming; nu crea o listă foarte lungă, şi gândeşte-te să incluzi sinonime sau cuvinte înrudite (chiar dacă acestea nu se găsesc în documentul tău).

Ex.: `<meta name="keywords" content="sit comercial, construie"te, venituri, cum sª realizezi">`

4. Etichetele "META robots" conţin instrucţiuni pentru roboţii de indexare Web, cum ar fi dacă să indexeze sau nu o pagină, sau dacă să urmărească linkurile din aceasta. Aceşti roboţi sunt configuraţi să indexeze şi să urmărească tot, atâta timp cât nu le dai alte instrucţiuni. În mod normal, tu vei propune pagina principală iar roboţii o vor vizita şi vor aduna toate sub-paginile şi linkurile găsite aici, deci nu ai avea, de fapt, nevoie de această etichetă. Totuşi e bine să o foloseşti fiindcă există tehnici în spamming care folosesc anumite etichete (cum ar fi META refresh), iar MC-urile vor elimina situl tău din lista de indexare.

Ex.: varianta `<meta name= "robots" content="noindex, follow">` va transmite roboţilor ca pagina să nu fie indexată dar să fie urmate linkurile care se găsesc în conţinut. Alte valori posibile: all, none, index, nofollow.

5. Eticheta "META revisit" defineşte cât de des trebuie să revină un robot sau un MC pe situl tău pentru reindexare.

Ex.:`<meta name="revisit-after" content="30 days">`

6. Eticheta "META expires" va forţa browserul să nu pună o pagină în cache, astfel că va încărca o copie nouă de pe server de fiecare dată când este vizitată. Această opţiune este utilă pentru paginile care au un conţinut dinamic. Tot



Multe situri îţi oferă posibilitatea să găseşti gazda ideală pentru pagina ta de internet, www.hostsearch.com fiind un astfel de exemplu

ceea ce trebuie să faci este să setezi data expirării egală cu 0.

Ex.: `<meta http-equiv="expires" content="0">`

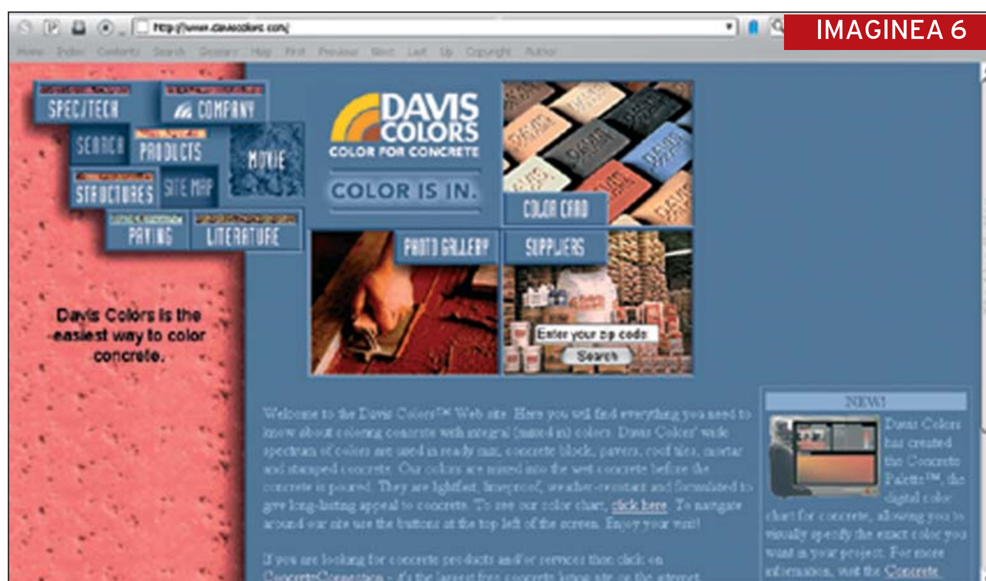
7. Eticheta "META refresh" va redirecta utilizatorii, după trecerea unei anumite perioade de timp, către un alt URL.

Ex.: `<meta http-equiv="refresh" content="5;URL=http://www.sit.com/">`

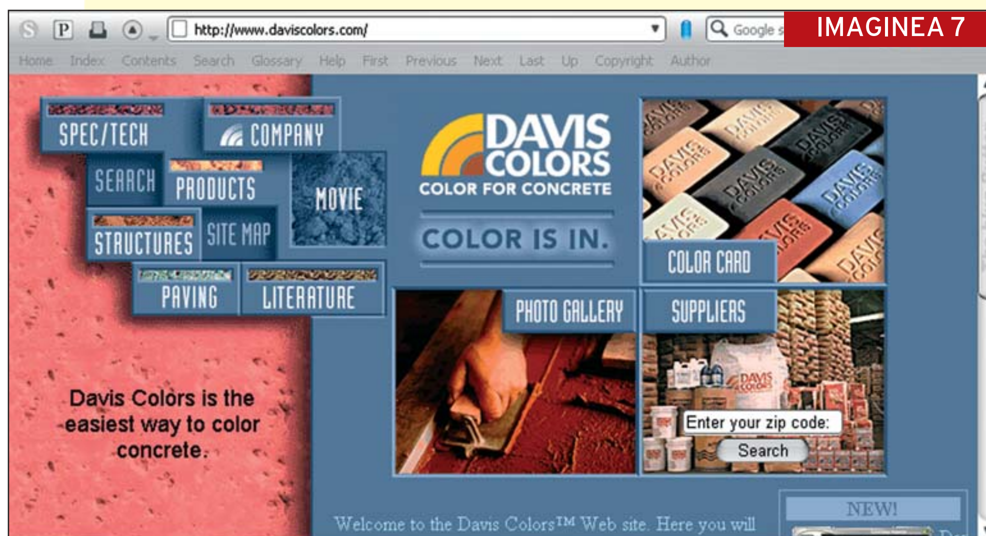
Textul paginii nu trebuie să fie foarte lung fiindcă ar putea deveni plictisitor. Cu cât este mai scurt şi mai concis, cu atât mai bine.

Etichetele ALT sunt folosite de către cei care navighează pe Internet dezactivând imaginile. Această etichetă trebuie să conţină alternativele text pentru imaginile respective, de exemplu pentru o imagine care reprezintă un screenshot al unui sit comercial vei folosi textul: un-sit-comercial.gif.

Trebuie de asemenea să foloseşti cel puţin 4-5 linkuri pe pagină care să conţină cuvinte-cheie şi care să reprezinte legătura către alte pagini care conţin la rândul lor cuvinte-cheie (aceasta este o tehnică des folosită pentru o mai bună poziţionare a sitului în cadrul listelor MC). Cuvintele-cheie le mai poţi utiliza şi în cadrul comentariilor, a titlurilor paginilor (mai puţin pentru pagina principală, care va fi index.html), dar trebuie să ai mare grijă să nu abuzezi de ele, fiindcă aceste repetiţii ar putea deveni



Două screenshot-uri ale aceleiaşi pagini http://www.daviscolors.com/ realizate la rezolutii diferite: 1024x768 pixeli (imaginea de sus) şi 800x600 pixeli (imaginea de jos)



supărătoare şi, mai grav, MC-urile vor crede că este vorba despre un sit de spamming pe care nu-l vor lua în considerare.

În ceea ce priveşte designul, situl tău trebuie să fie curat, simplu şi bine structurat. În general, utilizatorii caută pe Internet informaţie. În acest sens situl tău trebuie să aibă un conţinut informativ, o aşezare simplă, să fie uşor navigabil şi să conţină imagini care se încarcă rapid. Astfel vizitatorii vor putea căuta şi localiza informaţia dorită simplu şi rapid. Totuşi, situl tău reprezintă o afacere, şi în acest sens trebuie să aibă un aspect business, să nu dea impresia că a fost creat de un începător.

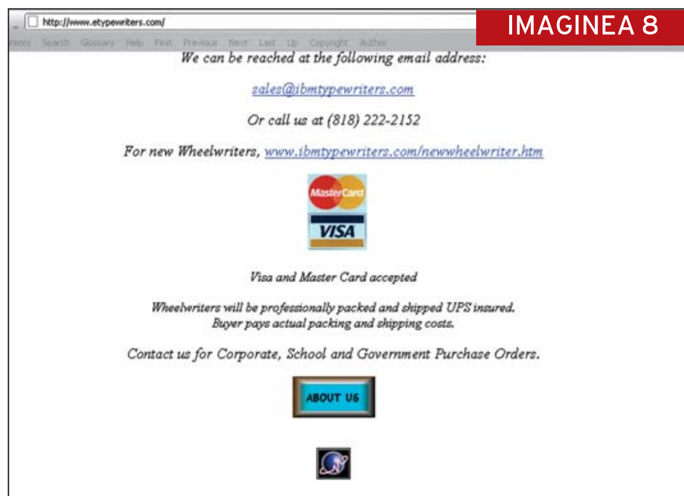
Prima problemă legată de design este timpul de încărcare. Dacă acesta se prelungeşte prea mult, utilizatorul va renunţa să mai aştepte şi se va îndrepta spre un alt sit. Este evident că va trebui să-l construieşti în aşa fel încât paginile să se încarce cât mai repede, ceea ce înseamnă să păstrezi mărimea (în KB) cât mai mică. Folosirea unor imagini comune sau a barelor de titlu, care să se încarce din cache-ul browserului, este o soluţie destul de bună de a micşora timpul de încărcare.

Consistenţa sitului este un alt element important pe care trebuie să-l ai în minte atunci când construieşti un sit profesional. Culori ţipătoare, background-uri sau fonturi diferite pe fiecare pagină sunt elemente care nu au ce căuta pe situl tău decât în cazul în care doreşti să comercializezi cărţi de genul "Albă-ca-Zăpada şi cei şapte pitici". Scopul tău este să transformi situl tău într-o "marcă" în aşa fel încât să poată fi recunoscut după "înfăţişare".

Navigarea trebuie să fie la îndemâna oricui, cu meniuri clare şi nu unele care trebuiesc "ghicite". Este important să plasezi o bară de meniu la finalul fiecărei pagini. Referitor la fonturi, trebuie să ştii că nu toţi utilizatorii au instalate în calculator tot felul de fonturi interesante, astfel că browserele utilizatorilor vor folosi fonturi prestabilite (Arial, Verdana, Times New Roman). Dacă vrei totuşi să utilizezi un font special, încearcă să vezi dacă nu cumva se modifică semnificativ aşezarea textului în pagină atunci când se trece de la un font la altul.

Majoritatea utilizatorilor folosesc rezoluţia de 1024x768 pixeli, dar mai există foarte mulţi care utilizează rezoluţii de 800x600. Ideal în acest caz este să realizezi paginile la rezoluţii de 800x600 pixeli, sau să specifici rezoluţia ideală pentru afişarea sitului tău.

Înainte de a pune pe server situl, trebuie să testezi modul în care este afişat de diferite browsere. Dacă stai să te gândeşti că peste 95% utilizează Internet Explorer, acest aspect nu trebuie să te îngrijoreze prea mult. Totuşi, din ce în ce mai mulţi utilizatori apelează în ultimul timp la browsere alternative, cum ar fi Opera sau Mozilla, care se dovedesc superioare din multe puncte de vedere. Testarea cu diferite browsere şi diferite versiuni ale acestora o poţi face fără să fii conectat la Internet, astfel că nu te costă chiar nimic. Încearcă, de asemenea, diferite tipuri de conexiuni, în special cele de 28K şi 56K (vei observa că prea multă animaţie, imagini sau sunete încetinesc vizibil modul în care se





Cum nu ar trebui să arate situl tău: fie prea simplu (imaginea din stânga), fie prea complex şi colorat (imaginea de deasupra)

încarcă pagina).

Menţinerea sitului, în funcţie de natura acestuia, poate reprezenta un lucru la fel de important ca şi realizarea lui. Un lucru este sigur, un sit care nu este actualizat va fi uitat atât de vizitatori, cât şi de motoarele de căutare. Întreţinerea sitului nu necesită aceleaşi cunoştinţe ca şi realizarea lui. Codul sursă al paginii poate fi uşor modificat de persoane care cunosc cât de cât HTML.

Promovarea sitului

Zilele când era de ajuns să încarci un sit pe un server şi să laşi publicitatea doar în mâinile MC-urilor sunt de mult apuse. Dacă nu vei găsi modalităţile corespunzătoare de promovare a sitului, numărul de vizitatori va fi foarte redus, implicit şi profitul. Astfel, ai grijă ca fiecare lucru pe care-l tipăreşti, cărţi de vizită, broşuri, reclame, să conţină adresa Web a sitului tău, iar aceasta să fie tipărită foarte vizibil. Când participi la întruniri, conferinţe, cere organizatorilor ca adresa paginii să fie nedezlipită de numele firmei tale.

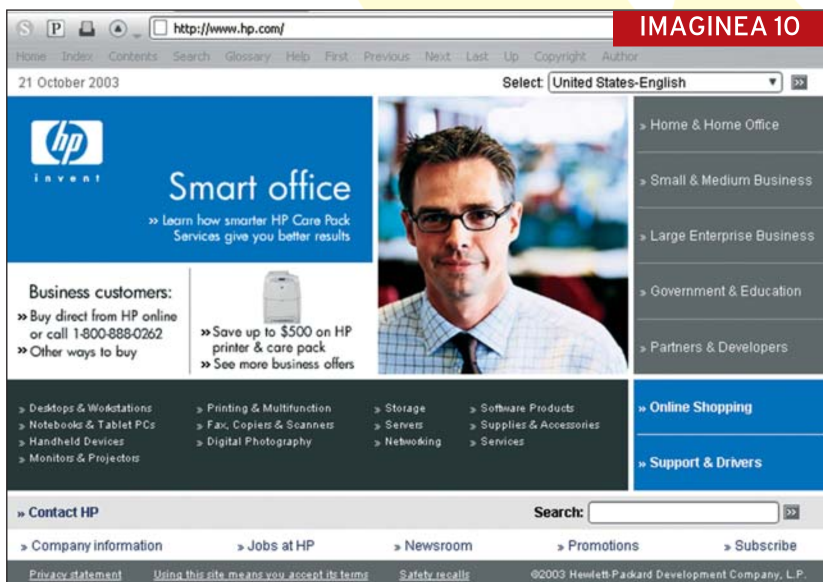
O altă modalitate de promovare este schimbul de reclamă. Stabileşte legături cu parteneri de afaceri şi propune promovarea reciprocă a siturilor. Forumurile online sunt alte locuri unde poţi să menţionezi adresa sitului, dar trebuie să ai mare grijă să nu exagerezi cu reclama sau laudele pentru a nu fi catalogat ulterior ca "spammer".

Reclama prin e-mail este de asemenea destul de eficientă, dar trebuie să ţii cont şi aici de restricţiile menţionate anterior.

Dacă vei lucra mai mult cu motoarele de căutare şi le vei cerceta mai amănunţit, vei afla anumite trucuri care-ţi vor propulsa situl în topul celor indexate. Urmăreşte să incluzi pe sit oportunităţi (pentru vizitatori şi clienţi) de a-şi împărtăşi părerile despre pagina ta.

Nu în ultimul rând, o metodă mai costisitoare de a-ţi face reclamă este reprezentată de banner-ele sau logo-urile pe care să le publici pe alte situri.

Cum spuneam şi la început, construirea unui sit comercial este o provocare serioasă care necesită multă muncă şi, în cazul unor proiecte de mare amploare, implică multe riscuri. Dacă în Occident şi SUA acest tip de a-ţi promova afacerea este deja foarte profitabil, în România lucrurile sunt de-abia la început. Pe de altă parte, nici concurenţa nu este momentan foarte mare, iar un proiect bine conceput şi realizat se va putea bucura, peste câţiva ani, de celebra sintagmă : "**www.firma-yyy.com** - since 2003". ■



Situl companiei Hewlett Packard are un aspect business, fiind în acelaşi timp şi foarte practic

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

nVENTIV Mach II: Athlon 64 FX 2,2GHz supratactat la 2,8GHz !



După ce am testat Athlon-ul 64 FX-51, am rămas impresionaţi de performanţa acestuia, şi ne-am gândit să-l punem la „rece" să vedem cât de mult se poate supratacta noul procesor pe 64 de biţi. Astfel, am putut testa Athlon 64 FX la frecvenţa de 2,6 GHz şi 2,8 GHz. Sistemul de răcire nVENTIV Mach II constă dintr-un compresor înalt de 24 cm cu o carcasă tip turn aflată deasupra acestuia. E bine de ştiut că MACH II este o carcasă cu un mic frigider încorporat. Acesta funcţionează astfel: se evaporează un lichid special (care scade rapid presiunea), gazul din frigider preia căldura emanată de procesor şi o condensează iar procesul se repetă de fiecare dată la fel. Kryotech este prima companie care a început să vândă astfel de sisteme. În fine, sistemul de răcire nVENTIV este foarte avansat, pentru că îţi permite să schimbi procesorul şi după ce acesta a fost asamblat. Astfel, cumperi un alt dispozitiv care se instalează deasupra procesorului şi se conectează la capătul tubului de răcire al Mach II. Performanţa sistemului de răcire Mach II este impresionantă. Athlon-ul FX-51 de 2,2GHz se poate supratacta la 2,35GHz (7%) cu ajutorul unui ventilator normal cu radiator mare. Însă cu Mach II poţi să ridici foarte uşor frecvenţa până la 2,8 GHz, iar sistemul rămâne în continuare stabil. Am putut să-i ridicăm frecvenţa şi la 2,9GHz, dar numai ocazional pentru că după o jumătate de oră de procesare au început să apară câteva erori. Din moment ce capul răcitorului (care se instalează pe procesor) este

proiectat pentru un anumit tip de procesor (în cazul nostru pentru AMD), nu am reuşit să testăm şi capacităţile de supratactare ale lui Intel Pentium 4 ediţia extremă. Pentru a testa Athlon-ul FX am folosit o placă de bază Asus cu 1 GB de RAM. Conform nVENTIV, unitatea de răcire este capabilă să reducă temperatura cu o pierdere de 200W. Este mai mult decât şi-ar dori orice overclock-er, pentru că, la acea disipaţie de temperatură procesorul este răcit aproximativ la -25 grade Celsius sau cu puţin mai mult, însă de aici potenţialul de supratactare începe să scadă. Athlon-ul 64 FX supratactat la 2,8 GHz a rulat la -39°C.

Setările BIOS-ului de pe placa ASUS

Multiplicatorul de pe placa de bază nu este blocat şi de aceea am reuşit foarte simplu să ridicăm frecvenţa procesorului cât şi tensiunea acestuia. Sistemul a rulat cu multiplicatorul setat pe 14. Pentru ca Athlon-ul 64 FX să opereze la 2,8GHz procesorul are nevoie de 1,75 volţi. Conform nVENTIV ridicarea tensiunii nucleului nu reduce dramatic viaţa procesorului.

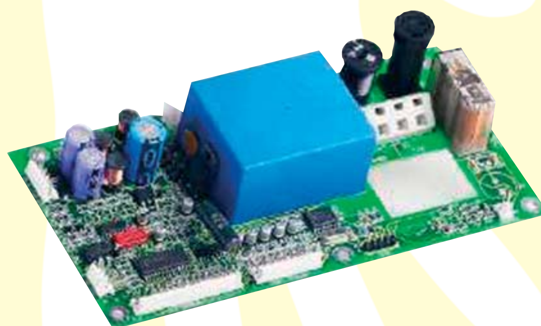


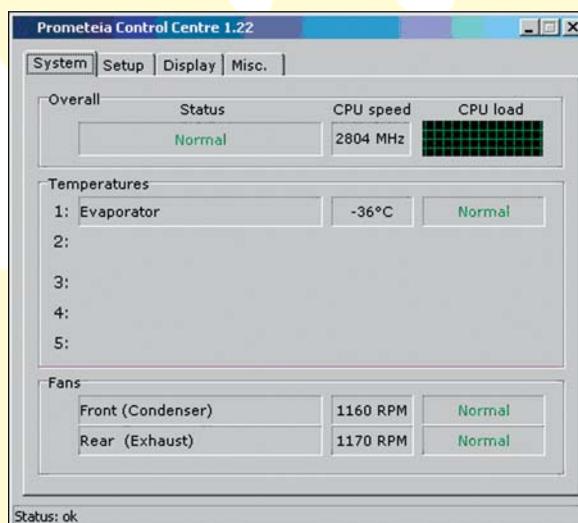
Cipul Mach II

Mach II este livrat cu o unitate specială care controlează temperatura cât şi elementele de răcire pentru a asigura o răcire optimă fără riscul condensării. La pornirea sistemului, cipul Mach II nu porneşte procesorul până nu se răceşte la temperatura setată (aceasta durează în jur de 2-3 minute, în funcţie de temperatura camerei). Pentru a preveni apariţia unor probleme (care pot apărea la compresor) la repornirea sistemului de răcire, acesta reverifică timp de un minut şi jumătate starea sistemul Mach II şi după aceea începe secvenţa de boot-are. Oricum, eşti informat în permanenţă de un ecran mic iluminat în albastru despre starea sistemului cât şi despre temperatura procesorului.

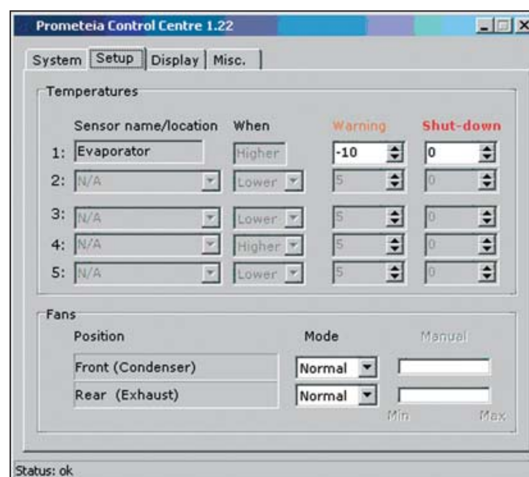


Unitatea care controlează de asemenea şi viteza ventilatoarelor din cele două carcase


Controlerul este legat de placa de bază printr-un cablu via USB şi este recunoscut de Windows ca un dispozitiv USB. Cu ajutorul unui mic program care se află în pachetul Mach II, poţi să verifici starea sistemului de răcire atâta timp cât eşti în Windows.



De altfel, şi acest soft va avertiza, dacă sistemul de răcire s-a apropiat de temperatura specificată de utilizator



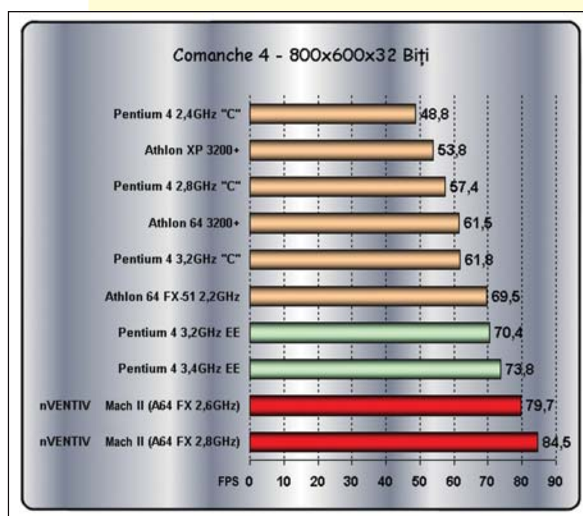
Dezavantaje?

Comparativ cu alte alternative de supratactare, zgomotul produs de Mach II nu pare a fi o problemă. Mach II emite un zgomot aproximativ de 33-34db (A) pe parcursul operaţiilor când ventilatoarele operează la viteză redusă (ceea ce se întâmplă în tot restul timpului, viteza ventilatoarelor nu mai creşte), doar la pornirea sistemului ventilatoarele rulează la viteză maximă şi atunci zgomotul atinge aproximativ 42 de decibeli. În opinia noastră Mach II, are numai două dezavantaje: greutatea şi preţul. Sistemul de răcire are următoarele dimensiuni: 190 x 240 x 480mm. Sistemul Mach II singur cântăreşte 19 kg, deci dacă vrei să-ţi duci sistemul la o reţea cu prietenii trebuie să fii într-o formă bună pentru că sistemul împreună cu calculatorul cântăreşte 27 kg. Preţul „cabinei negre" din oţel este în jur de 800 EURO + TVA, iar dacă vă tentează o carcasă mai uşoară, din aluminiu, atunci va trebui să plătiţi aproximativ 1000 Euro + TVA pentru Mach II. De asemenea, nVENTIV va oferi şi sisteme la „cheie" (calculatoare complete asamblate împreună cu unitatea de răcire Mach II) în următoarele luni.

Acum să trecem la treabă şi să vedem ce poate Athlon-ul 64 supratactat la 2,8 GHz!

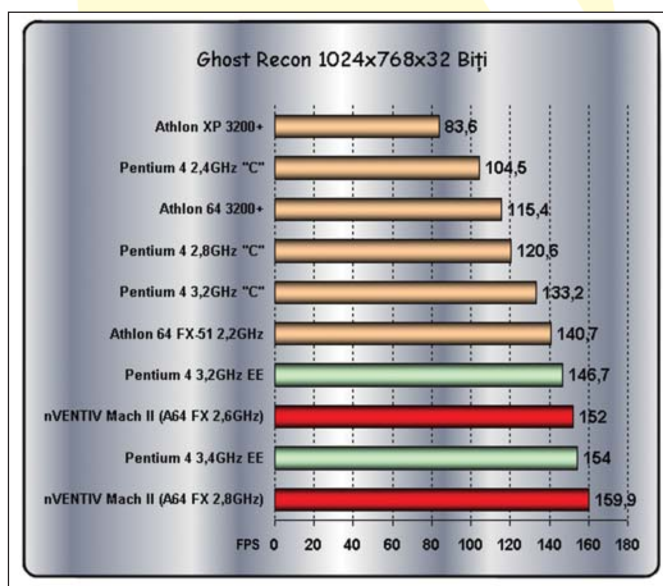
Comanche 4





Aici, sistemul Athlon 64 supra-tactat la 2,8 GHz (care este de fapt tactat cu 27% mai mult decât frecvenţa originală) rulează cu 22% mai repede decât cel la 2,2 GHz

Ghost Recon: Desert Siege



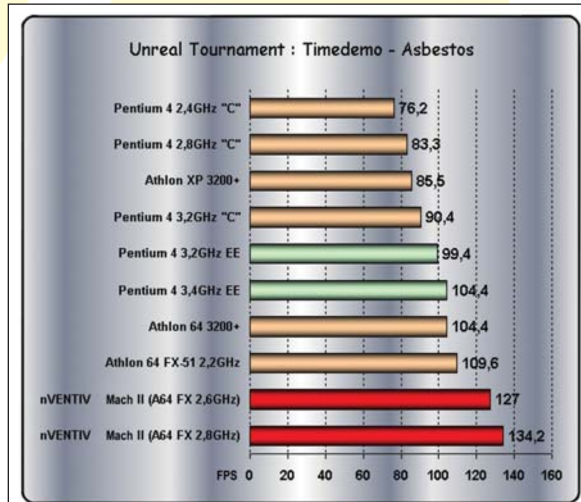
Ghost Recon este unul dintre jocurile care favorizează cel mai mult procesorul Pentium 4. Aici procesorul Extreme Edition s-a apropiat foarte mult şi de Athlonul supra-tactat

Unreal Tournament 2003







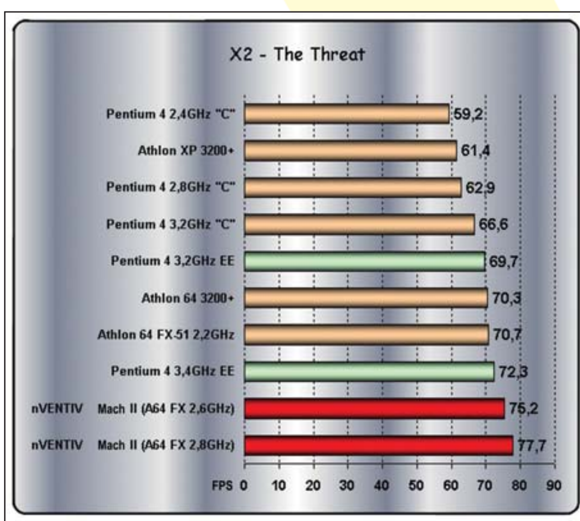


Unreal Tournament este jocul unde P4 şi Athlon au obţinut scoruri foarte apropiate. Este interesant să observaţi că Pentium 4 la 3,2GHz (cu o îmbunătăţire a frecvenţei de 33 procente faţă de P4 la 2,4GHz) este cu numai 18,6 procente mai rapid decât Intel Pentium 2,4GHz

X2 - The Threat

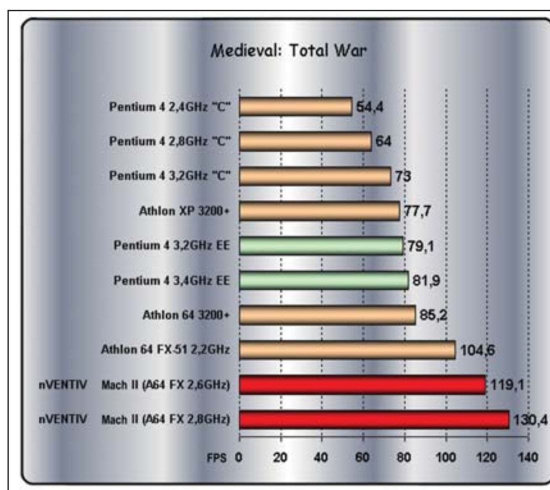






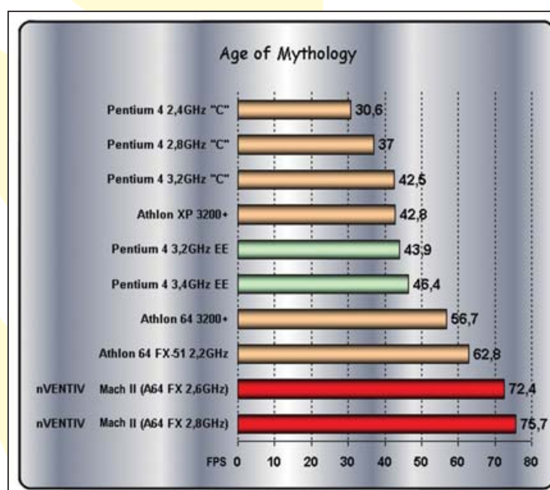
În jocul X2, Athlon-ul supra-tactat a obţinut o îmbunătăţire cu 10 % mai mult decât FX-51; cu siguranţă performanţa redusă a procesorului se datorează plăcii video, care nu a reuşit să proceseze în timp util toate datele primite de la procesor!

Medieval: Total War



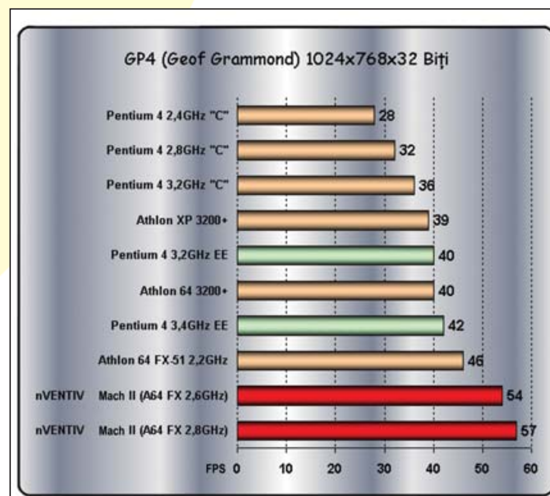
Athlon-ul 64 FX 2,8GHz este de două ori mai rapid decât Pentium 4 la 2,8GHz. Probabil că jocurile de strategie sunt de partea Athlon-ului

Age of Mythology



Şi aici, nVENTIV Mach II este cea mai bună soluţie pentru jocurile de strategie !

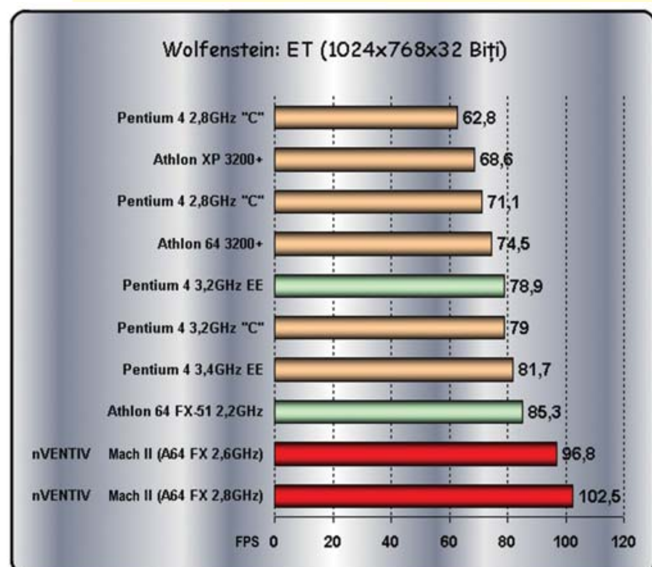
Simulator: Grand Prix 4



Şi Athlon-ul XP 3200+ se apropie de performanţa lui P4 la 3,4GHz!

Wolfenstein: Enemy Territory





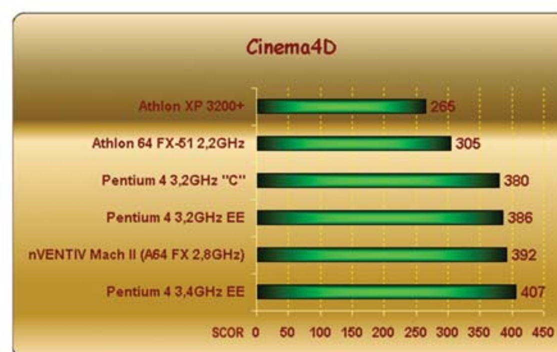
Diferenţa dintre Pentium 4 „C" la 3,2 GHz şi Pentium 4 3,2GHz Extreme Edition este infimă, probabil cei doi MB de cache nu-şi au rostul în jocul Wolfenstein ?!

3DS Max 5.1



Testul din 3D Studio MAX solicită la maximum capacităţile de procesare ale cipurilor (pe o durată lungă de timp). De aici începe să se observe că, procesorul Intel a fost conceput mai mult pentru aplicaţii decât pentru jocuri. Încă o dată, sistemul nVENTIV Mach II îşi dovedeşte performanţa. Durata testelor a depăşit 24 de ore, ceea ce confirmă clar că sistemul de răcire este foarte stabil

Cinema4D: Cinebench 2003 (MP)



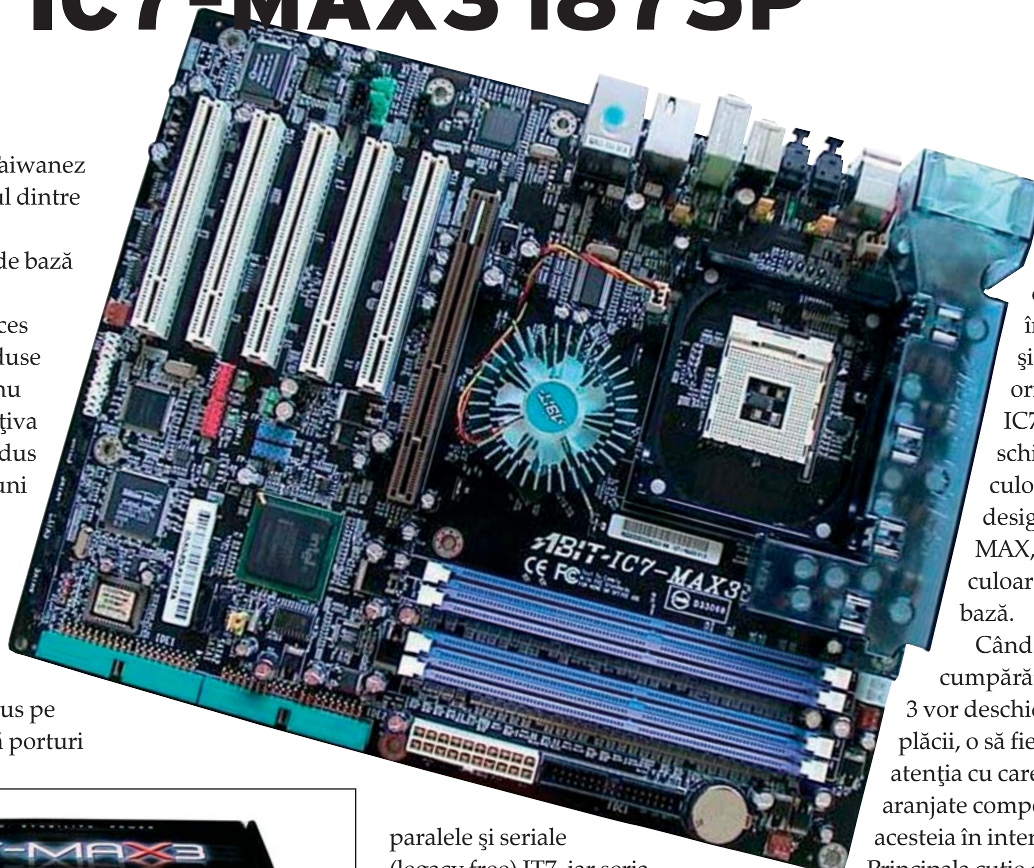
Cinema 4D este unul dintre programele care profită de caracteristica Hyperthreading...
În acest test P4 la 3,4 EE îşi dovedeşte puterea de procesare. Athlon-ul supra-tactat la 2,8 GHz de abia poate depăşi Intel-ul la 3,2 GHz. Nimic nu poate atinge procesorul Pentium 4 Extreme Edition în acest test. Se pare că Hyperthreading va fi cea mai bună armă a lui Intel pe viitor

Concluzie

nVENTIV Mach II este foarte scump, dar poţi fi sigur că, cel puţin în următorii doi ani, nu va exista procesor pe care să nu-l răcească. Pe de altă parte procesorul AMD este clar conceput pentru jocuri şi nu pentru aplicaţii, iar raportul preţ/performanţa este foarte bun. Alegerea sistemului de răcire Mach II pentru AMD este foarte rentabilă, mai ales că puteţi să upgradaţi procesorul fără a schimba prea multe la sistemul nVENTIV. Am văzut mai multe teste de tip aplicaţii în care Intel-ul se clasa pe primul loc şi dacă nu eşti un gamer înrăit, atunci pentru aplicaţii merită să-ţi achiziţionezi un procesor Intel. Sistemul de răcire, dacă ţi-l permiţi, atunci merită achiziţionat pentru că îl poţi folosi chiar dacă îţi schimbi procesorul, şi un cooler ce-ţi menţine procesorul la -50 de grade e ceva! Oricum cred că va mai trece ceva timp până când Intel-ul va depăşi Athlon-ul 64 FX, de altfel, cu cât frecvenţa procesoarelor se măreşte cu atât calculatoarele au nevoie de mai mult RAM, pentru că altfel nu pot să-şi dovedească adevăratul potenţial. În fine, viitorul rămâne încă un mister, pentru că producătorii de jocuri (Aquanox, Doom III, Half-life 2) au precizat că jocurile vor profita de caracteristica Hyperthreading, iar despre Prescott s-a spus că va avea implementat un HT îmbunătăţit.■

Dorel Puchianu
dorel@myc.ro

Overclock:
ABIT IC7-MAX3 i875P



Producătorul Taiwanez ABIT este unul dintre cei mai mici producători de plăci de bază de pe piaţa globală. Compania a avut succes datorită inovaţiilor aduse plăcilor de bază, dar nu numai. În urmă cu câţiva ani, compania a introdus pe plăci primele opţiuni de supratactare, în timp ce celelalte companii nici măcar nu-ţi permiteau schimbarea frecvenţei FSB-ului. De curând, ABIT a adus pe piaţă prima placă fără porturi paralele şi seriale (legacy free) IT7, iar seria completă de plăci de bază, atât pentru Intel, cât şi pentru AMD a fost clasificată „best-in-class" de către comunitatea de supratactare. Astăzi, avem şansa de a testa un alt produs inovator de la ABIT: IC7 MAX 3.

IC7 MAX 3 a fost înzestrată cu bandă mare de transfer, stabilitate bună la supra-tactare, regulator cu 4 faze, ICH5-R şi CSA. MAX 3 este o nouă versiune a lui IC7, care a adus câteva caracteristici inovatoare, şi anume: securitatea IDE, 4 canale RAID SATA, şi un nou sistem de răcire. Ca să putem face distincţia între MAX 3 şi versiunea originală a lui IC7, Abit a schimbat atât culoarea şi designul cutiei MAX, cât şi culoarea plăcii de bază.

Când cumpărătorii lui MAX 3 vor deschide cutia plăcii, o să fie încântaţi de atenţia cu care au fost aranjate componentele acesteia în interior. Principala cutie conţine două cutiuţe: într-una se găsesc manualele plăcii şi CD-ul cu drivere, iar în cealaltă, cablurile şi extensiile de porturi. Max 3 este mult mai protejată în interior comparabil cu modelul P4C800-E, în care accesoriile au fost efectiv aruncate, unele dintre ele nefiind nici măcar ambalate în pungi antistatice.







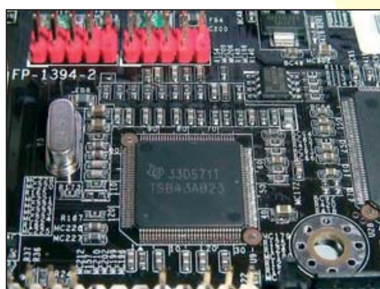
CARACTERISTICI

IC7 Max 3 utilizează ICH5-R Southbridge, care vă permite să legaţi două hard discuri SATA 150 în RAID 0. Astfel, utilizatorul poate să adauge foarte uşor un alt disc la cel existent. În plus, ABIT a implementat un controler RAID cu patru canale SATA, de la Silicon Image (SiL3114). De altfel, instalarea a patru discuri pe patru canale oferă un RAID 0 mai bun decât unul care are numai două canale, iar RAID-ul 0+1 poate fi aranjat mai bine. Nici o altă placă pentru sistemele de birou nu oferă o soluţie RAID cu patru canale SATA. Cumpărarea separată a unui controler PCI, spre exemplu de la producătorul Highpoint sau Promise, vă costă încă 60 de dolari. O altă caracteristică de apreciat este regulatorul de tensiune pentru procesor care este proiectat în patru faze. Majoritatea plăcilor de bază sunt fabricate cu standardul de trei faze! Varianta cu patru faze furnizează o tensiune mult mai stabilă şi astfel variaţiile de tensiune sunt practic inexistente. Controlerul IEEE1394 de la Texas Instruments furnizează portul FireWire. Cipul produs de Texas Instruments este mai bun decât cipul VIA IEEE1394, care se instalează adesea pe plăci de bază(spre exemplu: pe placa ASUS P4C800-E).

ABIT a decis deja ca cipul 875P de pe IC7-G să nu mai conţină PATA RAID. Eu cred că este prea devreme să se instaleze pe hard discuri numai interfeţe SATA. Majoritatea utilizatorilor încă mai folosesc vechiul standard PATA (binecunoscutul Ultra ATA 100). Chiar şi porturile suplimentare PATA nu sunt RAID, iar pe ele se pot instala simplele discuri IDE PATA, DVD-uri sau CD-ROM-uri. Pe de altă parte, utilizarea celor şase porturi SATA înseamnă instalarea a şase hard discuri SATA, pentru că nu există unităţi, precum CD-ROM-urile sau DVD-urile, care să poată fi instalate pe o astfel de interfaţă. O altă posibilitate de a folosi porturile SATA este să instalaţi un hard disc PATA cu ajutorului unui adaptor. Absenţa acestuia este singurul punct slab al lui Max 3 în comparaţie cu originalul IC7-G, care are înglobat în pachet un adaptor.



ICH5-R



TI's IEEE1394



Intel Gigabit Ethernet



SIL3112 pe IC7



SIL3114 pe MAX3

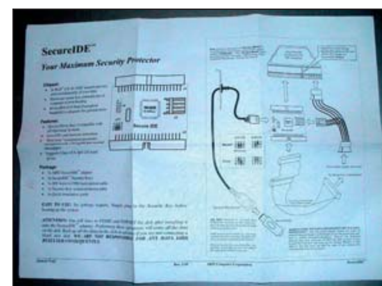


4 porturi SATA RAID pe MAX3

SECURITATEA IDE

IC7 Max 3 se vinde cu o caracteristică foarte interesantă numită „Secure IDE". Cipul are rolul de a asigura securitatea datelor de pe hard disc, de altfel, acest circuit se poate conecta pe portul hard discului numai dacă doriţi. Inima acestui circuit de securitate este cipul Enova X-Wall. Rolul lui X-Wall este de a cripta datele şi de ale decripta de pe tot hard discul (inclusiv sectorul de boot al sistemului de operare). Operaţiunea de criptare/decriptare se face în timp real. Cipul poate cripta/decripta datele cu o viteză de 1,1 Gbiţi/secundă şi fără nici o degradare a datelor. Versiunea Secure IDE care se vinde Max 3, utilizează 40 de biţi pentru criptarea datelor. De altfel, Enova produce versiuni de cip care oferă criptare şi de 128 biţi.





Autentificarea, cât şi accesul în sistem sunt controlate de cheia X-Wall Secure. Cheia Secure are înregistrată o metodă de criptare care este folosită de cipul X-wall pentru a cripta datele. Cheia Secure corectă trebuie înfiptă în soclu înainte ca acesta să booteze pentru







a autentifica şi autoriza sistemul de operare să pornească. Secure IDE este compatibil cu toate sistemele de operare şi cu toate funcţiile discurilor Ultra DMA (Ultra ATA33/66/100), însă nu este compatibilă cu discurile SATA. Cipul Enova X-Wall este disponibil şi pe o placă separată PCI. Evident ABIT va vinde pachetul Secure IDE şi separat, exact cum a procedat şi cu adaptoarele PATA pentru interfaţa SATA. Dacă instalezi pentru prima oară Secure IDE, programul asociat acestuia te va obliga să formatezi discul, după care vei avea acces numai cu cheia de securitate.

SISTEMUL DE RĂCIRE

ABIT a lansat placa IC7 Max 3 cu cel mai avansat sistem de răcire fabricat de până acum (OTES). În primul rând, OTES a îmbunătăţit substanţial sistemul de răcirea de pe Northbridge.

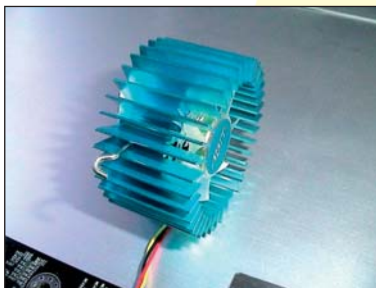
E bine de ştiut că majoritatea plăcilor cu chipset 875P ca şi ASUS P4C800-E, chiar şi placa de referinţă de la Intel (cu chipset 875P), au instalat pe integrat doar un radiator pasiv, chiar şi prima generaţie de plăci IC7 având răcire activă. Pentru a putea supratacta FSB-ul la 250 MHz este necesar să dispui de o răcire mult mai performantă pe chipset. În acest caz, integratul MCH 875P se încălzeşte foarte tare, şi de aceea nu îţi recomand să supratactezi placa pentru o lungă perioadă de timp dacă temperatura aerului se apropie de 30 de grade C. De altfel, radiatorul original care era folosit pe IC7 (pentru chipset-urile 865PE) era mai mic, iar ABIT l-a



Vechiul ventilator MCH de pe IC7



Noul ventilator MCH de pe MAX3



O altă perspectivă a coolerului



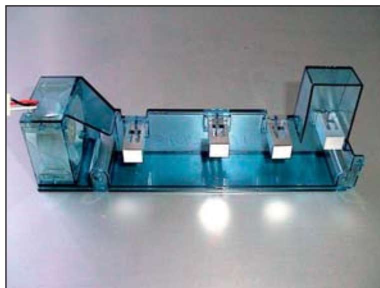




înlocuit cu unul mult mai mare care se găseşte acum pe Max 3. Radiatorul împreună cu ventilatorul au o înălţime de 40 mm şi rulează la 4500 rpm.

Foarte importante sunt caracteristicile inovatoare pe care le-a adus ABIT prin implementarea sistemului de răcire OTES şi pe plăcile de bază. OTES a fost dezvoltat de ABIT ca şi sistem de răcire pentru plăcile video High-end. Acum, producătorii l-au modificat pentru a-l folosi pe plăcile de bază. OTES are două roluri aici: răcirea circuitelor care se încălzesc foarte tare, şi transportarea aerului cald în afara carcasei. El este compus din trei părţi: o conductă de aer transparentă, patru radiatoare pentru circuitele care se supraîncălzesc şi un ventilator.

Conducta de aer nu este complet închisă. Ea are orificii de 3mm care permit un circuit al aerului din carcasă în conductă de unde ventilatorul scoate aerul cald. Aceasta este soluţia prin care OTES

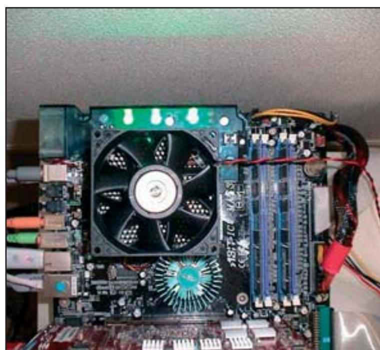




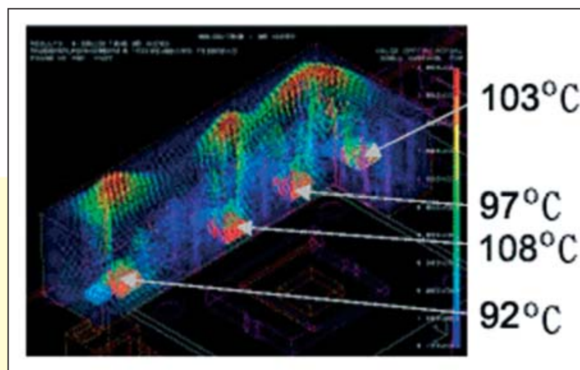
reduce temperatura regulatoarelor de tensiune, care ar fi putut supraîncălzi procesorul! Am demontat conducta OTES şi am descoperit că dispozitivul a fost construit cu mare atenţie şi dintr-un material de calitate bună (probabil că le-a luat ceva timp inginerilor de la ABIT, ca să proiecteze şi să testeze acest dispozitiv).

Pentru a îmbunătăţi aspectul (mai ales că se apropie şi sărbătorile), ABIT a instalat în

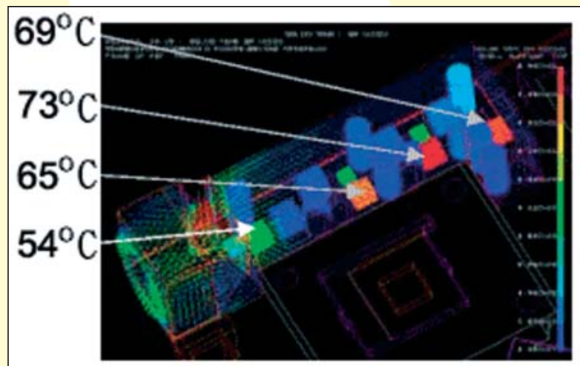




Programele de testare	
Sandra 2003	*Testarea memorie / Bandwith*
PCMark 2002	*Testarea procesorului*
3Dmark 2001	*Testare standardă*
Unreal Tournament 2003	*Time Demo*
Comanche 4	*Time Demo*
Content Creation 2002	*Productivitate / performanţa totală a sistemului*
Business Winstone 2002	*Productivitate / performanţa totală a sistemului*



...fără răcire OTES



...cu răcire OTES

interiorul conductei trei leduri care iluminează tot tronsonul de răcire. ABIT nu susţine că sistemul OTES asigură posibilitatea de supratactare a procesorului, însă îi asigură pe clienţi că placa are un sistem mai bun de răcire, care a redus efectul electrostatic şi îmbunătăţeşte stabilitatea plăcii!

OTES transportă într-adevăr aerul cald în afara carcasei. Utilizatorii pot să atingă lejer conducta, pentru a verifica capacităţile de răcire ale sistemului. ABIT ne subliniază în imagininile de mai sus, cât de mult reduce temperatura sistemul OTES, de la aproape 90 la 60 de grade C.

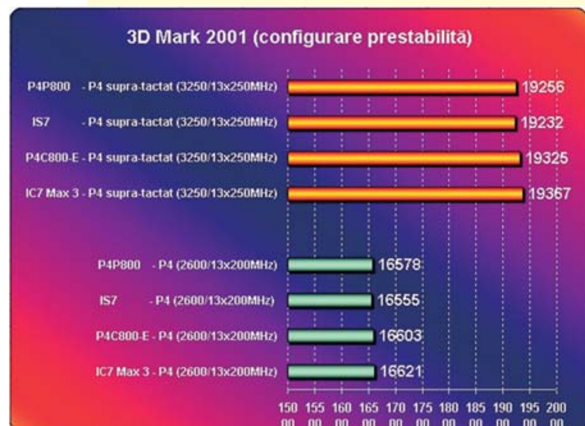
CUM AM TESTAT?

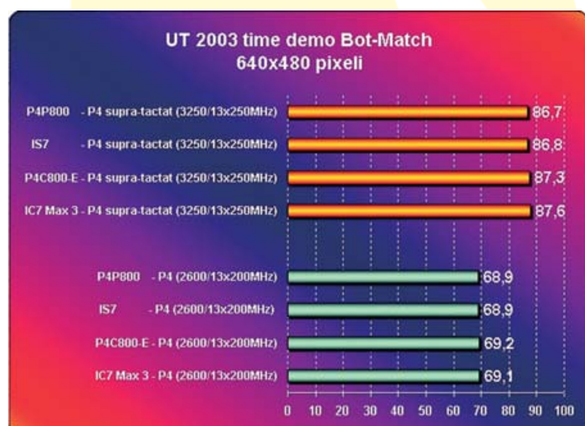
În teste am folosit un procesor Intel de 2600 MHz versiunea „C" şi două module de 512 MB DDR500. Din testele precedente, aceste module au dovedit că au un mare potenţial pentru supratactare. Toate testele le-am făcut cu raţia dintre procesor şi RAM 1 la 1, şi cu o placă video Radeon 9800 Pro, care a rulat la frecvenţele standard şi cu setările standard ale driverului. Singura diferenţa este că, pe parcursul testelor, plăcile nu au fost instalate în carcasă. Utilizatorii care vor să compare rezultatele obţinute cu Max 3 ar trebui să aibă în vedere acest aspect! Pentru a testa procesorul, memoria, performanţa în jocuri, am folosit binecunoscutele teste Sandra 2003 şi 3DMark 2001. Pentru o mai bună comparaţie, am inclus şi plăcile ASUS P4C800-E, ABIT IS7, cât şi ASUS P4P800. Aceste trei plăci sunt printre cele mai bune produse în categoria lor, şi le-am catalogat pe aceste ca fiind principalii competitori ai lui Max 3. Comparativ cu cele trei plăci, Max 3 s-a dovedit a fi cea mai performantă placă de bază.

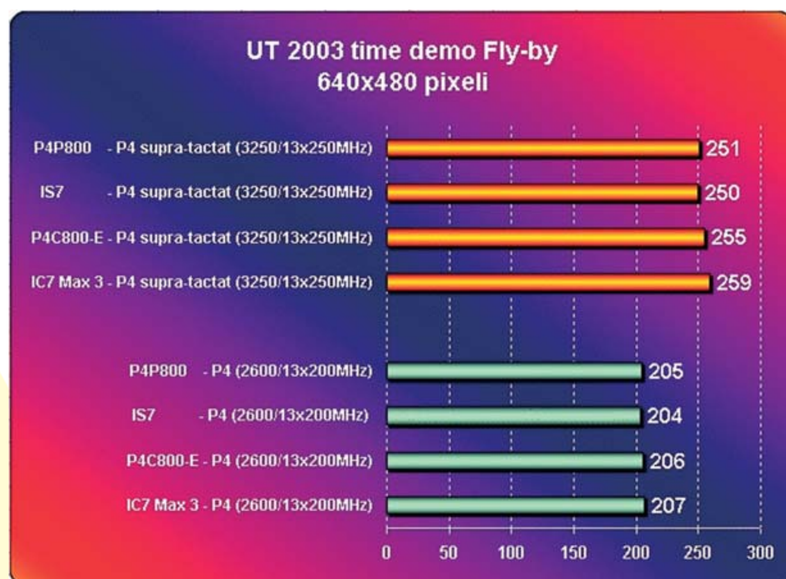
Configuraţiile de test				
Placă de bază	ABIT Max 3	ASUS P4C800-E	ABIT IS7	ASUS P4P800
BIOS	12 beta	11,02 beta	16	10 10
Northbridge	MCH 82875P Canterwood		MCH 82865PE Springdale	
Southbridge	ICH5-R 82801ER			
Procesor	P4 2,60GHz "C"			
Răcire	radiator Swiftech MCX 4000 cu ventilator Delta EHE de 90 mm			
Memorie	2 x 512 MB ADATA PC 4000			
	latenţă 2,5-3-4-5, FSB de 200 MHz cu raportul CPU:RAM 1:1			
	latenţă 3,0-4-4-5, FSB de 250 MHz cu raportul CPU:RAM 1:1			
Placă video	Radeon 9800 PRO cu 256MB			
Hard disc	2 x 36 GB Wenstern Digital "Raptor" SATA			
Sursă	Antec de 550 Watt			
Sistem de operare	Windows XP Professional SP 1			
Versiune DirectX	9,0b			

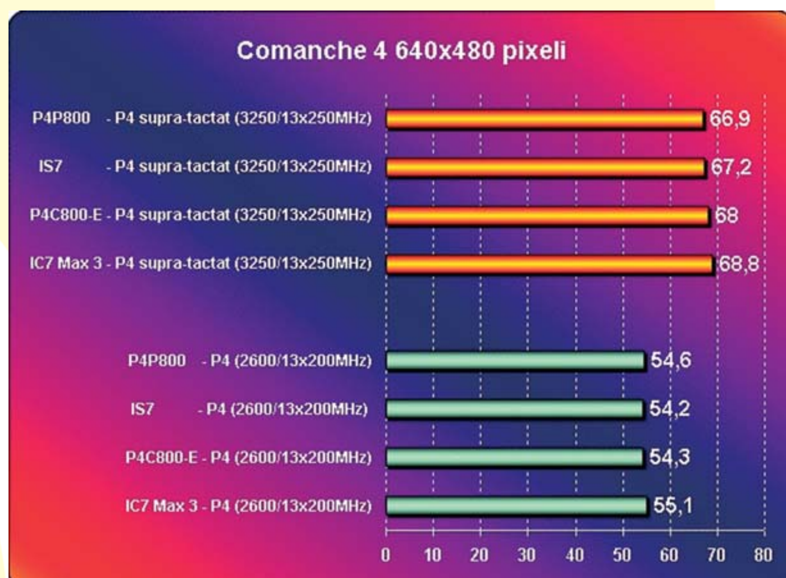
REZULTATELE TESTELOR

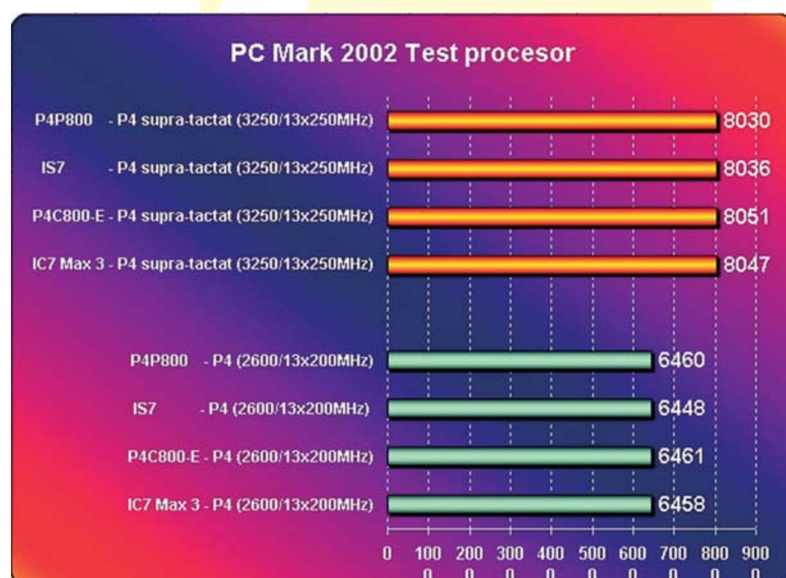








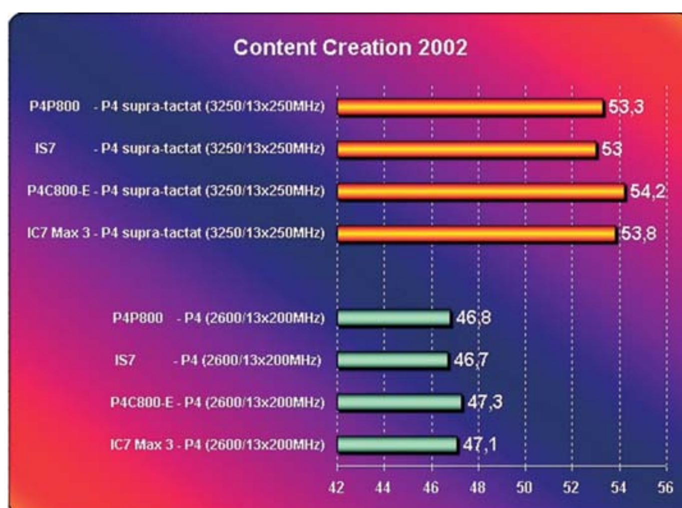




REZULTATELE SUPRATACTĂRII

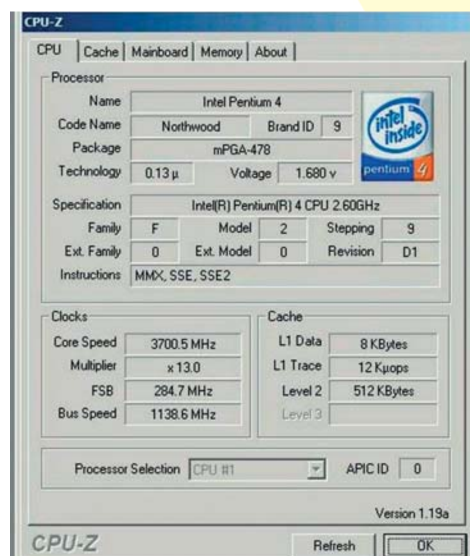
Când a fost lansat IC7, în mai 2003, DDR 400 a fost cea mai rapidă memorie disponibilă. Modulele DDR 400 pot atinge rar frecvenţe cuprinse între 250 şi 260 de MHz. Însă la apariţia memoriei DDR 500

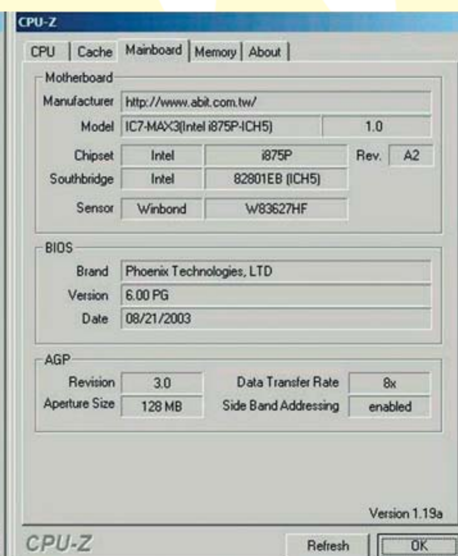


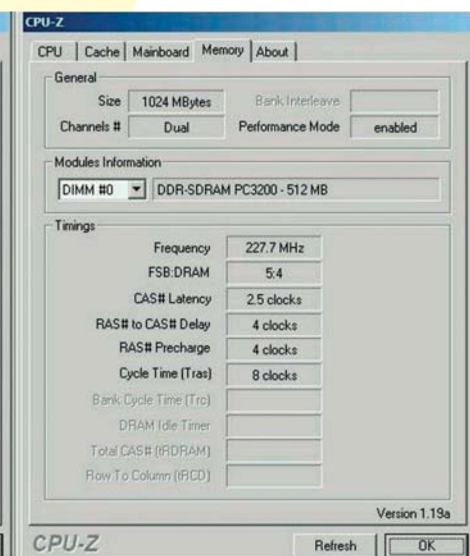


în vara lui 2003, modulele se puteau supratacta extrem de mult, la 300 MHz sau chiar mai mult, astfel, mulţi utilizatori au descoperit subit că placa lor IC7 nu poate supratacta memoria peste 255 de MHz. Şi noi am avut parte de aceeaşi experienţă când am testat cu memoria DDR 500 un IC7. Modulele cu 256 MB au rulat la 283 de MHz pe P4C800-E, însă IC7 nu ne-a permis mai mult de 255 MHz. În fine, încercând să setăm tensiunea cât şi latenţa memoriei, IC7 nu a bootat cu memoria setată peste 255 MHz. Acelaşi lucru s-a întâmplat iniţial şi cu Max 3 când am folosit versiunea 11 de BIOS. ABIT a avut nevoie de ceva timp până a fixat această problemă în noul BIOS. Printre altele, vă putem spune că ABIT a rezolvat mai multe probleme în versiunea 12 a BIOS-ului în afară de reglarea limitaţiei de 255 MHz a memoriei. Perechea modulelor de 512 MB DDR pe care am folosit-o în teste a atins maxim 273 de MHz pe placa P4C800-E. Aceeaşi pereche de module a rulat la 280 MHz cu o latenţă de 3-4-4-5 şi cu o tensiune de 2,65 volţi pe Max 3. Am descoperit însă, că Max3 devine instabil pe la 275 de MHz, iar la 280 MHz nu bootează dacă timpii memoriei se setează pe „SPD". Când am selectat opţiunea „SPD", memoria se configurează automat pe timpi CAS de 3-4-4-8. Aceste setări sunt conservative, iar lucrul care ni s-a părut cel mai straniu, a fost în momentul în care am setat manual latenţa şi Max 3 a putut boota la 280 MHz. Printre altele, vreau să vă precizez că radiatorul răcit cu aer ne-a permis să supratactăm procesorul până la 3700 de MHz pe placa ABIT IS7, iar memoria a fost forţată până la 273 MHz pe ASUS P4C800-E.

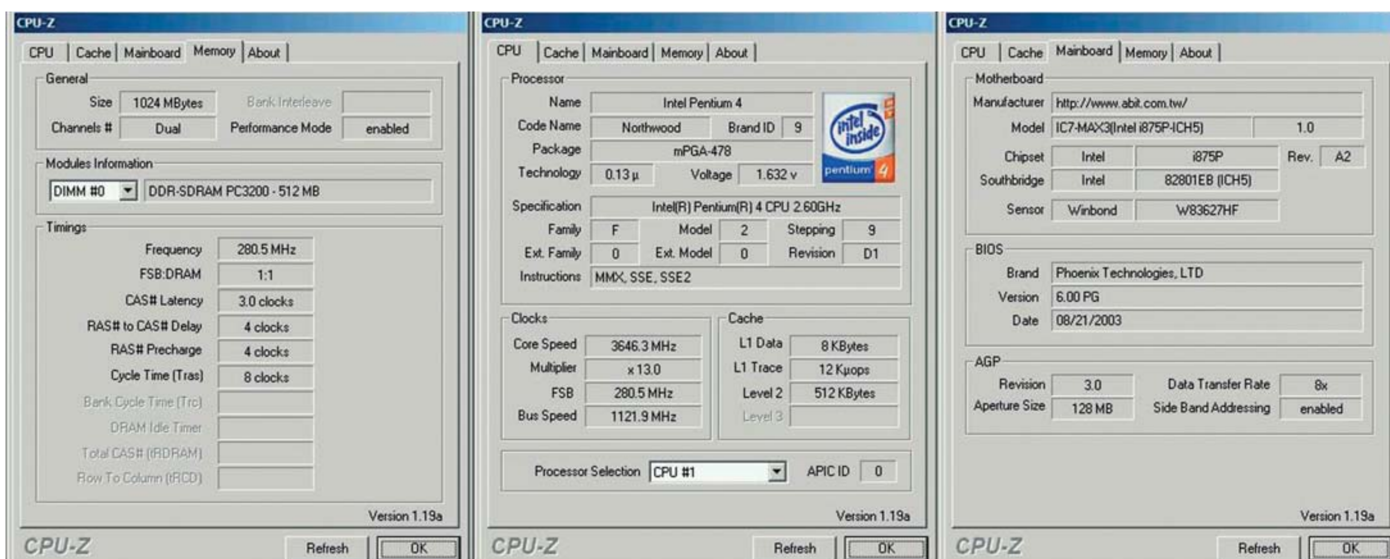
Am putut să supratactăm procesorul de 2600 „C" (13 x 200 MHz) pe toate cele patru plăci la 13 x 250 MHz = 3250 MHz cu tensiunea procesorului prestabilită la 1.525 volţi. Procesorul a rulat 100% stabil la această viteză. Se pare că o supratactare de 600~700





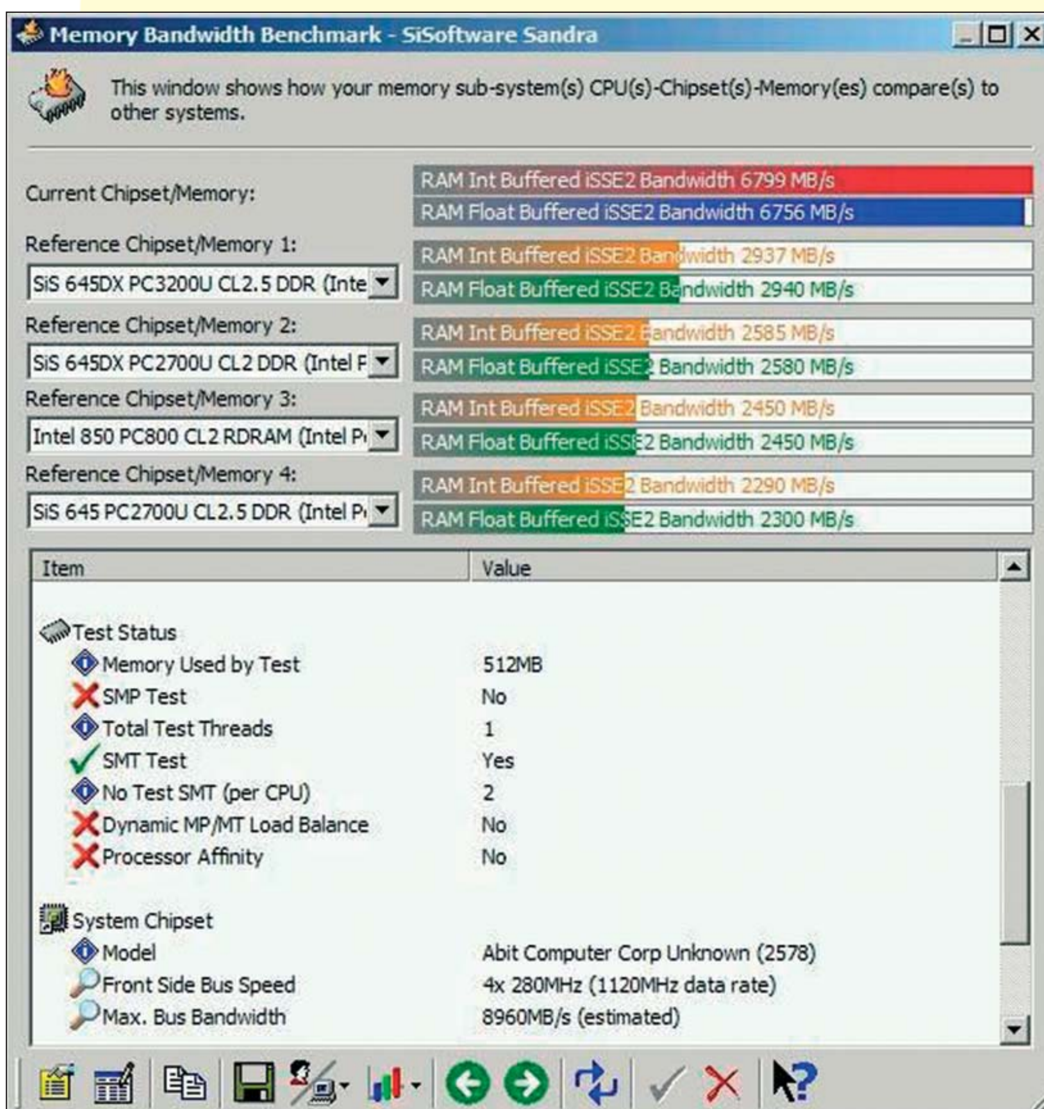


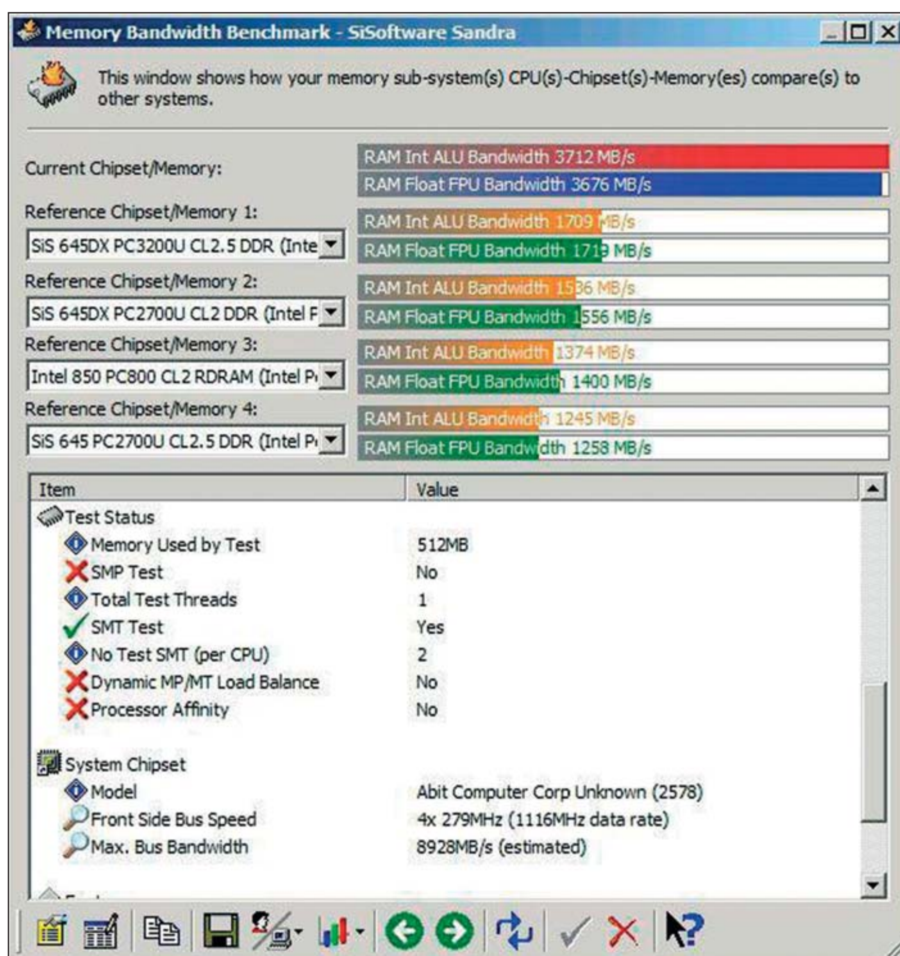
Supra-tactare maximă a procesorului



Supra-tactare maximă a RAM-ului

MHz este un bonus din partea „casei" Intel. După acest test, am încercat să aflăm care este frecvenţa maximă pe care o poate atinge Pentiumul nostru de 2,6 GHz pe Max 3. După cum am mai spus, modulele de 512 MB DDR 500 au atins aparent maximum 280 MHz. Cu speranţa că procesorul va funcţiona peste această frecvenţă (13 x 280 MHz = 3650 MHz), am reconfigurat frecvenţa memoriei la 5:4 diviziunea dintre procesor şi RAM. Însă, spre dezamăgirea noastră, am constatat că Max 3 pur şi simplu nu bootează peste 270 MHz setat 5:4. Este ciudat, pentru că memoria la 5:4 rulează la o frecvenţă mai mică decât 280 MHz în 1:1. Această problemă s-a putut rezolva foarte simplu: trebuie să setezi memoria manual în "Advance Chipset Features" prin selectarea latenţei CAS 2,5-4-4-8. Aceasta ne-a permis să trecem peste 280 MHz prin mărirea tensiunii la 1,68 volţi. Astfel, am atins 13 x 285 = 3705 MHz, frecvenţă ce este cu 1100 MHz mai mare decât cea prestabilită a procesorului. Vreau să menţionez că această performanţă am atins-o cu un radiator răcit cu aer! Modulele de memorie au rulat la 280 de MHz cu o tensiune de 2,65 volţi şi procesorul supratactat cu 1100 de MHz mai mult





decât frecvenţa normală, fiind evident că Max 3 are cel mai bun potenţial de overclocking.

Temperatura procesorului raportată de BIOS-ul plăcii Max 3 este cu 10 - 13° C mai mare decât cea raportată de ASUS P4C800-E. La o temperatură ambientală de 27° C, BIOS Max 3 ne-a indicat 49° C. Însă placa P4C800-E ne-a indicat la aceeaşi temperatură a camerei, 39° C. Este o „mică" diferenţă, probabil că ambele „termometre" au măsurat greşit. Atingând cu un deget baza radiatorului am avut impresia că procesorul operează la aceeaşi temperatură pe ambele plăci. Mulţi dintre cei care folosesc ABIT s-au plâns de temperatura aparent prea mare pe care o indică noua placă de bază. Aici, cei din compania ABIT ne-au explicat într-un e-mail, cum funcţionează „termometrul" procesorului. Oricum noi nu am luat în considerare ce indică BIOS-ul pentru că nu avem încredere în el. Urmărind explicaţia ABIT-ului, BIOS-ul „calculează" temperatura după o anumită formulă. „Este mult mai sigur să măsuraţi temperatura procesorului prin atingerea radiatorului de pe acesta!" Ideea este că BIOS-ul plăcii Max 3 indică o temperatură mai mare decât celelalte plăci de bază, dar nu aveţi de ce să vă temeţi pentru că această valoare nu este reală.

PREŢUL

Max 3 este una dintre plăcile cu chipset 875P de bază mai scumpe. În momentul lansării, aceasta se găsea pe internet la preţul de 220 USD, şi la vreo 200 de Euro în Europa. Modelul mai slab cu chipset 865PE se poate achiziţiona la jumătate din preţul lui Max 3. Probabil că preţul va scădea în următoarele săptămâni, dar Max va rămâne una dintre plăcile scumpe cu integrat 875P. Cei care sunt nemulţumiţi de preţul acesteia ar trebui să ia în considerare caracteristicile pe care le are Max 3, mai ales că Max 3 este mai ieftin cu 10 procente decât ASUS P4P800-E. Care sunt caracteristicile în plus ale lui Max 3 faţă de P4C800-E: regulator de tensiune în patru faze, cooler performant pe chipsetul plăcii, patru canale SATA RAID, Secure IDE, două cabluri rotunde PATA. Numai controlerul RAID SATA cu patru canale şi Secure IDE, valorează împreună 120 de dolari - ceea ce este deja mai mult de jumătate din preţul lui Max 3. Fără nici o îndoială Max 3 este placa ce oferă cele mai bune caracteristici la preţul pe care-l are, bineînţeles în situaţia în care ai nevoie de atâtea caracteristici. Cei cărora nu le pasă de aceste opţiunile suplimentare, se pot mulţumi şi cu o variantă mai ieftină cu chipset 865PE şi cu performanţe similare, dar care nu are aceleaşi posibilităţi de supratactare, nici accesoriile pe care le are Max 3.

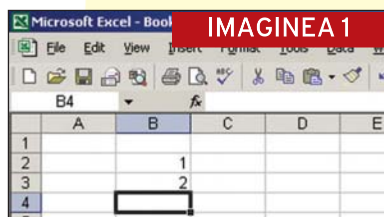
CONCLUZIE

Modelul IC7 Max 3 de la ABIT este unul de vârf. Performanţa plăcii cât şi posibilităţile de supratactare o plasează în faţa concurenţei. Max 3 oferă câteva caracteristici unice, cum ar fi sistemul de răcire OTES, criptarea informaţiei de pe hard disc, sau cele patru canale RAID SATA. Câteva din aceste caracteristici sunt pentru prima dată implementate pe o placă de bază, iar Abit merită felicitat pentru că a lansat din nou pe piaţă un produs inovator la fel ca şi placa IT7. Cei care au pe listă pentru upgrade placa Max 3 ar trebui să se grăbească pentru că placa merită fiecare cent pe care îl investeşti în ea, la caracteristicile fenomenale pe care le oferă! ■

Dorel Puchianu
dorel@myc.ro

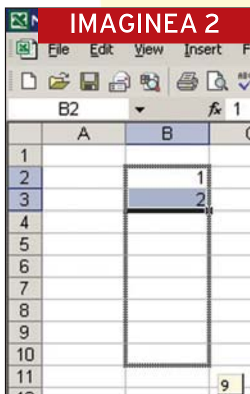
Completarea automată a celulelor

În multe situaţii, foile de calcul necesită completarea unor celule cu date care au caracter repetitiv sau formează un şir care poate fi descrise după un algoritm simplu (numerotare automată, zile calendaristice etc.). Pentru a executa astfel de operaţiuni de completare automată, putem recurge la „manipulatorul de completare automată" (autofill handle), pe care îl puteţi identifica sub forma unui pătrăţel ce apare în colţul din dreapta-jos al unei zone de celule selectate (vezi Imaginea 1).

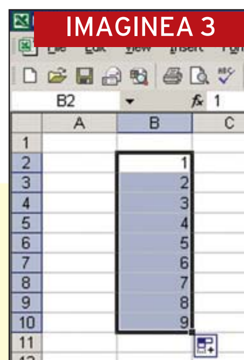


IMAGINEA 1

De exemplu, pentru a obţine numerotarea automată este suficient să introduceţi în prima celulă 1, în următoarea 2, după care veţi selecta cele două celule, şi „trageţi" cu mausul de pătrăţelul Autofill handle, deasupra celulelor care doriţi să fie numerotate automat (în tot acest timp, veţi observa modificarea cursorului de maus într-o formă de „+" (Imaginea 2). Mai mult, în dreptul poziţiei curente vi se indică şi numărul la care aţi „ajuns" cu numerotarea automată (în cazul nostru - Imaginea 2 - numărul 9). În momentul în care lăsaţi



IMAGINEA 2



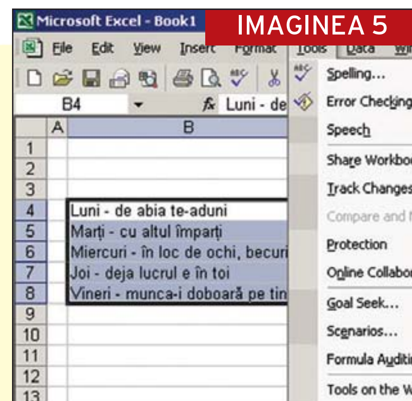
IMAGINEA 3

butonul mausului, celulele vor avea - ca şi valori - succesiunea numerelor, cu pasul de incrementare stabilit între prima şi a doua celulă (Imaginea 3). Succesiunea nu trebuie să fie neapărat formată din numere întregi - încercaţi să puneţi în prima celulă 1, iar în urmatoarea 1,5 şi executând procedeul de completare automată, veţi obţine o numerotare cu pasul de 0,5.

Puteţi aplica această metodă, cu succes garantat, de asemenea în cazul datelor calendaristice. În acest caz, este suficient să introduceţi prima dată calendaristică din şir (fie că doriţi să fie în format numeric 06.10.2003, sau cifre şi litere 06 dec 2003), apoi să „trageţi" Autofill handle (Imaginea 4).

Metoda prezentată aici este cu atât mai eficientă, cu cât funcţionează fie pe verticală (ca în exemplele prezentate până acum), cât şi pe orizontală (de altfel, cred că aţi şi încercat deja, nu-i aşa? Păi dacă nu încă... ar fi timpul să încercaţi acum ;-)

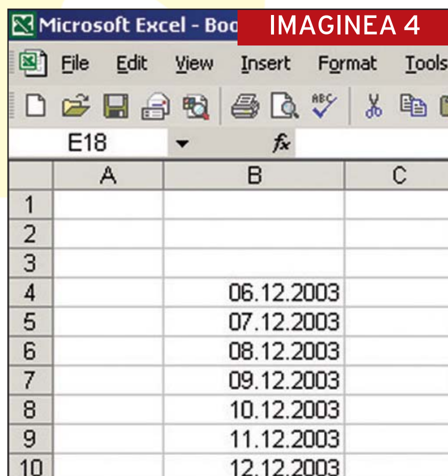
Asta era doar încălzirea... acum să trecem la lucruri serioase: există cazuri în care veţi avea nevoie de o succesiune personalizată de itemi (voi folosi ca exemplu succesiunea zilelor săptămânii). Pentru prima oară, va trebui să scrieţi lista, apoi selectaţi celulele respective şi apelaţi din meniul Tools -> Options... (Imaginea 5). Apare



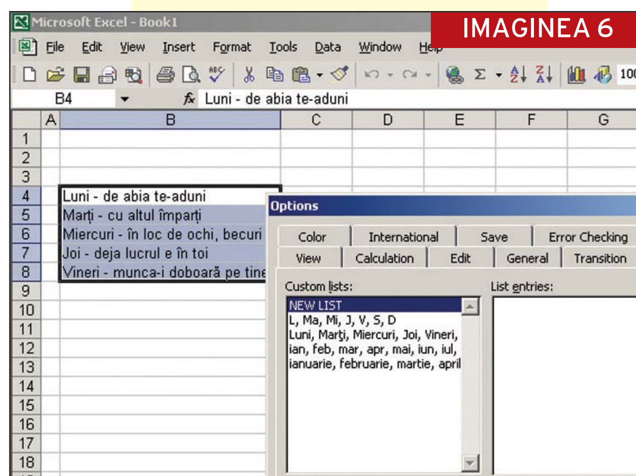
IMAGINEA 5

caseta de dialog „Options" în care, la tab-ul Custom Lists, veţi observa succesiunea de celule ale listei personalizate pe care aţi creat-o. Mai trebuie doar să daţi un clic pe butonul Import (Imaginea 6), iar lista nou creată va apărea în caseta din partea stângă (unde, a-propos, veţi găsi şi versiunea „nealterată" a zilelor săptămânii...). De acum, pentru insera o listă personalizată, este suficient să scrieţi într-o celulă oricare dintre poziţiile din listă (ia să vedem, aţi reţinut exemplul?), apoi să folosiţi Autofill handle pentru a completa celulele următoare în mod automat. ■

Mircea Buzlea
mircea@myc.ro



IMAGINEA 4



IMAGINEA 6

Instalare:
Lycoris Desktop/LX

Într-o lume a sistemelor de operare dominată în proporţie de 95% de Windows, încet-încet se face auzit de câţiva ani un nume care stârneşte o oarecare teamă printre utilizatorii produselor Microsoft: "linux". Când spui "linux" mulţi se gândesc la servere, hackeri, reţele, linii de comandă şi complexe şiruri de caractere misterioase care se derulează pe ecran… Oameni buni: e doar un sistem de operare. Face exact ceea ce îi spui tu să facă şi când să facă. O mare parte din cei care refuză să dea ochii cu Linux-ul sunt persoane comode, obişnuite cu interfaţa Windows-ului care s-a impus pe piaţa calculatoarelor din '95. Trebuie să recunosc, ca sistem de operare desktop, Linux-ul mai are de parcurs unele etape. Asta deoarece volumul de informaţii care trebuie prelucrate de cei din comunitatea open-source este destul de mare, iar atenţia se împarte între mai multe distribuţii diferite.

Spre exemplu, una dintre cele mai cunoscute este RedHat Linux. RedHat este folosit atât ca sistem de operare pentru servere, de la routere mici şi până la servere care găzduiesc baze de date Postgres, cât şi ca OS pentru staţii desktop. Ultima versiune este 9.0 şi oferă îmbunătăţiri semnificative faţă de cele anterioare. O altă distribuţie des folosită este SuSE. La sfârşitul acestui an SuSe va ajunge şi el la versiunea 9.0. Ar mai fi Mandrake, Slackware, Debian, YellowDog - toate gratuite, ISO-urile fiind disponibile din diferite surse ale Internetului. Recent a apărut Lindows 4.0 - un produs comercial care este mai ieftin decât Windows-ul şi care îmbină funcţionalitatea din linux cu uşurinţa folosirii sistemelor de operare Microsoft. Există sute de distribuţii linux din care poţi să o alegi pe cea care ţi se potriveşte mai bine. De ce? Pentru că majoritatea sunt gratuite iar software-ul disponibil pentru ele este, la rândul său, gratuit. Ba mai mult, vine livrat împreună cu codul sursă - ceea ce înseamnă că poţi să îl alterezi în orice fel doreşti.

Dacă până acum v-a speriat ideea de "linux" şi sunteţi dispuşi să sacrificaţi 1,5GB din spaţiul hard disc-ului, vă invit să instalaţi Lycoris Desktop/LX Amethyst Update 2. Lizard, utilitarul de setup face practic toată treaba în locul vostru, nerămânându-vă altceva de configurat decât diferitele componente alte PC-ului.



Primul meniu care apare la bootare face parte din interfaţa GRUB şi ne oferă 5 opţiuni:

Install Desktop/LX
Don't probe video card
Don't probe any hardware
Install in text mode
Collect hardware data

Aleg prima opţiune „Install Desktop/LX" şi instalarea începe. Iniţializarea se face de pe dischetă (fd0). Lycoris detectează acum componentele hardware (placa de reţea, placa video, perifericele ataşate) iar ecranul următor se prezintă cu o rezoluţie mai bună. Mă întâmpină un mesaj „Welcome" foarte asemănător în compoziţie cu cel din Windows XP care mă anunţă că folosind Lycoris voi putea naviga pe Internet, scrie e-mail-uri, partaja fişiere şi mă voi bucura de posibilităţile multimedia pe care sistemul de operare le oferă.

Apăs butonul „Next" şi mi se afişează un „End-User License Agreement" pe care trebuie să îl accept ca să continui cu instalarea.

Ecranul Mouse

Îmi permite să aleg dintre 4 tipuri de mouse-uri (structurate după modul de conectare): USB, PS/2, Serial şi Bus. Din lista drop-down list-ul de dedesubt aleg modelul mouse-ului (Generic PS/2 în cazul meu). În stânga-jos există două check-box-uri: unul este dedicat stângacilor şi inversează butoanele mouse-ului iar al doilea trebuie activat când mouse-ul pe care îl foloseşti are numai două butoane. Avem şi o fereastră de test în care putem verifica dacă eventualele schimbări survenite funcţionează cu adevărat.

Ecranul Keyboard

Îmi afişează doar o listă din care pot să aleg un tip de tastatură („Standard with Windows Keys" este probabil cel mai des întâlnit).

Ecranul Video Card

Lista de plăci video pe care Lycoris Desktop/LX le suportă este destul de impresionantă pentru un

sistem de operare UNIX nu atât de răspândit, dar lipsesc unele modele mai recente (cum ar fi de exemplu NVidia GeForce 4). Tot aici putem selecta cantitatea de RAM de care dispune placa video (în caz că Lizard nu afişează corect valorile). Avem şi un buton de testare a plăcii video care odată apăsat mă anunţă că testul nu va dura mai mult de 5 secunde. Ecranul se întunecă după care îşi revine şi îmi permite să continui instalarea. Aleg o rezoluţie din lista următoare, un refresh rate, numărul de culori şi testez setările.

Selectarea partiţiei

Putem alege una din cele 5 opţiuni:

1. *Realizarea unui update al unei instalări anterioare*
2. *Folosirea întregului hard disc*
3. *Folosirea spaţiului nepartiţionat*
4. *Folosirea unei partiţii anume*
5. *Repartiţionarea hard disc-ului*

Cum aveam creată deja o partiţie aleg a patra variantă. Partiţia în cauză este /dev/hda2 şi are 3067MB în mărime. Mi se cere să confirm alegerea, în ecranul următor aleg o partiţie swap şi acum trebuie să le formatez din nou pentru ca instalarea să continuie. Supărător este faptul că nu mi se permite să aleg un sistem de fişiere după modelul căreia să fie create acestea. Spre exemplu, cei de la Lycoris, chiar dacă publicul-ţintă al sistemului de operare sunt începătorii, ar fi trebuit să se gândească la faptul că unii utilizatori ar dori ca sistemul lor Linux să folosească ReiserFS şi nu mai vechile ext2 sau ext3. Mă conformez şi apăs butonul „Format chosen partitions".

Următorul ecran îmi spune că instalarea este gata să înceapă şi mă invită să apăs pe „Next".

Adăugarea utilizatorilor

Ca şi în cazul Windows XP, putem alege mai mulţi utilizatori care să folosească în comun sistemul de operare. În câmpurile afişate introducem un nume, un username şi o parolă. Mai jos există alte două câmpuri dedicate administratorului de sistem (root). Prin butonul „Add user" putem adăuga mai mulţi utilizatori pentru care vor fi create profiluri individuale. La adăugarea primului, o bară din stânga-jos începe să afişeze procentele în care fişierele au fost copiate pe hard disc, semn că instalarea deja a început. De aici continuăm setarea configuraţiei deoarece instalarea pachetelor se va face în background. Totul este în aşa fel calculat încât atunci când ajungem la ultimul ecran, instalarea să se fi terminat deja.

```
Desktop/LX Video Recovery Mode

Choose your task:

1. Run the video configuration utility
2. Use a generic full-color video driver [VESA]
3. Use a generic 16-color driver [VGA]

4. Enter console mode
5. Start the desktop normally

Enter your choice [1-5]: *
```

Următorul pas este setarea adresei IP (manual sau prin DHCP) şi a hostname-ului. Dacă dispunem de un modem, ecranul următor ne permite să îl configurăm. Alegem o locaţie în ecranul „Select Time Zone" şi ajungem în sfârşit la partea cu setările bootloader-ului. Putem alege care sisteme de operare să se încarce prin intermediul acestuia (în caz că avem instalate mai multe) iar dacă nu dorim să folosim bootloader-ul livrat cu Lycoris (GRUB) putem dezactiva căsuţa „Use Desktop/LX's boot loader".

La prima vedere, ecranul care urmează mi s-a părut cel puţin ciudat deoarece îmi oferă posibilitatea de a juca un joc de cărţi (asemănător Solitaire-ului din Windows). Asta ca să nu ne plictisim cât timp se copiază ultimele fişiere.

Apăs „Next" şi mi se oferă posibilitatea de a crea o dischetă de boot. În caz că bootloader-ul nu va funcţiona sau veţi avea probleme vreodată în a lansa Lycoris, o dischetă „rescue" s-ar putea dovedi extrem de folositoare.

Apăs „Finish" şi mi se afişează rapid care dintre componente au fost detectate cu succes şi care nu, dacă a fost iniţializată reţeaua şi mi se prezintă alte informaţii despre starea sistemului (care se derulează însă prea rapid ca să pot prinde cu coada ochiului mai mult de câteva cuvinte).

Acum pot să aleg una din următoarele variante:

1. *Să rulez utilitarul de configurare a display-ului*
2. *Să folosesc un driver VESA color*
3. *Să folosesc un driver VESA pe 16 culori pentru afişare*
4. *Să aleg lasarea în modul consolă*
5. *Să pornesc desktop-ul în mod normal*

Optez pentru configurarea display-ului, unde mi se arată din nou tipul plăcii video, al monitorului, opţiunile pentru mouse şi tastatură. Din submeniul „Screen" ar fi bine să activaţi desktop-urile virtuale deoarece (implicit) opţiunea este dezactivată.

În acest punct instalarea s-a terminat şi ar fi bine să daţi un reboot. Data viitoare Lycoris va intra direct în X Server. Pentru început ar fi bine să folosiţi doar conturile de utilizator create şi nu cel de root (cel puţin până vă obişnuiţi cu Lycoris). ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro

LET IT BE
[a se cânta pe originalul de la Beatles]

When I find my code in tons of trouble,
Friends and colleagues come to me,
speaking words of wisdom:
Write in C.

As the deadline fast approaches,
And bugs are all that I can see,
Somewhere, someone whispers:
Write in C.
Write in C, Write in C,
Write in C, oh, Write in C.
LOGO's dead and buried,
Write in C.

I used to write a lot of FORTRAN,
For science it worked flawlessly.
Try using it for graphics
Write in C.

If you've just spent nearly 30 hours,
Debugging some assembly,
Soon you will be glad to
Write in C.

Write in C, Write in C,
Write in C, yeah, Write in C.
BASIC's not the answer.
Write in C.

Write in C, Write in C
Write in C, oh, Write in C.
Delphi won't quite cut it.
Write in C.





IMAGINE
[a se cânta pe originalul de la Beatles]

Imagine there's no Windows,
It's easy if you try.
No fattal errors or new bugs
To kill your hard drives.
Imagine Mr. Bill Gates
Leaving us in peace.

Imagine neverending hard disks,
It isn't hard to do.
Nothing to del or wipe off
And no floppy too
Imagine Mr. Bill Gates
Sharing all his money oooh...

You may say I'm a hacker,
But I'm not the only one.
I hope someday you'll join us
And your games will fit in RAM.

Imagine 1-Giga RAM
I wonder if you can.
No need for left-shifts or setups
And no booting again and again.
Imagine all the systems
Working all life-time

You may say I'm a hacker,
But I'm not the only one.
Maybe someday I'll be a cracker
And then I'll make Windows run.

Trei programatori într-un WC public.

Primul dintre ei termină, se duce la chiuvetă, se spală pe mâini cu atenţie. Foloseşte mai multe şerveţele de hartie ca să işi şteargă palmele, se întoarce către ceilalţi doi şi le spune: "La Microsoft ne-au învăţat să fim meticuloşi."

Al doilea programator termină şi el, se spală şi foloseşte fiecare părticică a şerveţelului ca să se şteargă pe mâini. "La Intel am fost instruiţi să fim nu doar meticuloşi dar şi eficienţi."

Al treilea programator se duce direct către uşă şi înainte să iasă le spune celorlalţi: "Noi, programatorii Linux, am învăţat să nu urinăm pe mâini…"

O tânără se adresează vânzătoarei la un magazin de cosmetice:
- Aş dori ca bărbatul meu să îmi acorde mai multă atenţie. Aveţi cumva un parfum care miroase a MiRC?!

Trei tipi stau într-un bar la o discuţie despre soţii şi amante:
Primul spune: Este mai bine să stai doar cu soţia, te-ai obişnuit cu ea , te aşteaptă cu mâncarea acasă..."
Al doilea: "Nu, este mai bine să ai o amantă doarece ea este tot timpul disponibilă."
Al treilea: "Eu prefer să fiu şi cu soţia şi cu amanta…"
Ceilalţi îl întrebă de ce. "Pentru că în timp ce soţia crede că sunt cu amanta, amanta crede că sunt cu soţia, iar eu pot sta liniştit să mă joc pe calculator.




SCREEN SAVER

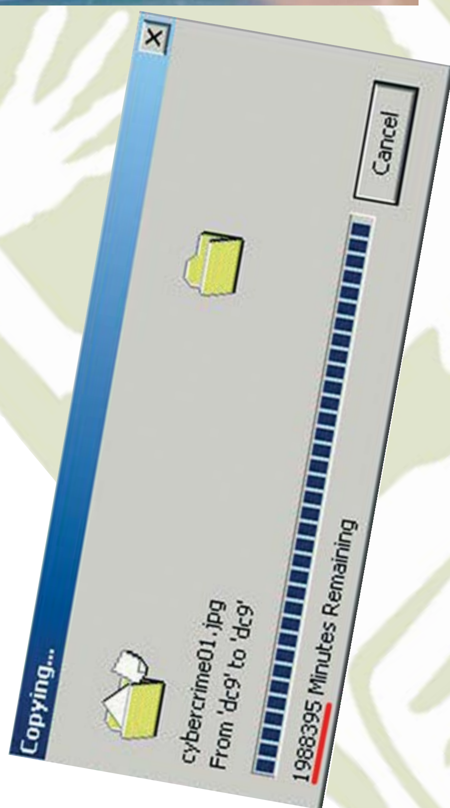


Patru informaticieni vor să ţină o petrecere.
Primul spune:
"Păi dacă e chef, avem nevoie de ceva de mâncare. Mă ocup eu - o fripturică, nişte cartofi..."
"La chef e nevoie de băutură" intervine al doilea. "Aduc eu o berică,o vodcă, un vinişor."
Al treilea sare şi el:
"Eu mă ocup de alune, sărăţele şi altele de ronţăit."
Dau băieţii să plece şi îşi dau seama că ultimul dintre ei nu aduce nimic şi îl întreabă cu ce va contribui.
"Daca e chef, chef să fie! Eu aduc femeile!!!"
Primii trei:
"Yes, cool, etc, etc... Câte?"
"Păi cam 600 mega, e bine?"

Întrebare: Care este culmea disperării?
Răspuns: Când îţi duci calculatorul la psihiatru pe motiv că nu te înţelege...!

Întrebare: Ce înseamnă dacă pe monitorul calculatorului găseşti urme de picioare?
Răspuns: O blonda a incercat sa intre pe internet.

Pentru a-ţi da seama dacă pe un computer este instalat Windows nu trebuie să-l porneşti. Este îndeajuns să vezi dacă inscripţia de pe butonul RESET se mai poate citi...





Fiind băiet reţele zguduiam
Şi mă culcam ades pe monitor,
Iar bratul drept sub modem mi-l puneam,
S-aud download-ul cel încetişor...

Un freamăt lin trecea din RAM în RAM
Şi un miros venea de la hard-disk,
Astfel adesea nopţi întregi pierdeam
Blând îngânat de procesorul RISC

Răsare mail-ul,
Îmi bate drept în faţă;
Un rai din basme văd printre pleoape,
Pe câmp fişierele se pierd în ceaţă

Sclipiri pe cer, vederi de telescoape...
Un bucium cântă tainic, vrea un CHAT,
Sunând din ce în ce tot mai aproape...
Dar somnoros nu mă ridic din pat

Şi mă înghite lunga, neagra noapte.
Alături, vechiul floppy s-a blocat,
În el tot zace-o tânără crăiasă,
Şi mă gândesc s-o dau la formatat,

Poate, până la urmă, o să iasă.
Cu ochii mari, cu braţu-abia mişcat,
Văd milioane de octeţi voioşi;
Nu par a fi prea sănătoşi,

Dar, ce contează? Spaţiu-i limitat...
Şi ah, era atâta de frumoasă
Cum numa-n vis odată-n viaţa ta
Un înger blând cu faţa radioasă
ca Verbatim-ul se-arăta;

Iar discu-i blond şi moale ca mătasa,
Coperta-i albă şi electronii-i suri
Erau prea multe ca să tot înduri -
Aşa că am băgat-o în carcasă...

(autor necunoscut)



Warcraft III - The Frozen Throne (patch 1.12)

Au trecut multe luni de când Archimonde şi Legiunea Arzătoare au fost învinşi în bătălia de la Muntele Hyjal. Vitejii night-elfi, conduşi de Arch Druid, Furion Stormrage şi de preoteasa Tyrande Whisperwind, au dispărut în umbrele pădurii Ashenvale, cu intenţia de a reface pământurile străvechi distruse de descompunerea cadavrelor Legiunii.

Hoarda orcilor, epuizată în urma bătăliei, condusă de idealistul Warchief, Thrall, s-a stabilit în sălbăticia dealurilor estice din Kalimdor Barens. Ajunşi în cele din urmă să revendice o ţară a lor, orcii lucrează fără încetare pentru a întemeia şi a proteja noua naţiune din Durotar.

Umanoizii (Humans) rămaşi în viaţă după episodul Lordaeron, aflaţi sub comanda vrăjitoarei Jaina Proudmoore, s-au stabilit pe o aridă coastă din est a zonei Barrens. Fortăreaţa din insula Theramore a fost înălţată pentru a proteja rămăşiţele Alianţei umanoide. Iar Arthas, noul rege încoronat al Lordaeron-ului, a condus Scourge-ul undezilor pentru eradicarea ultimelor rămăşiţe ale rezistenţei în faţa stăpânirii sale. Regatul său, odinioară bastion al tăriei şi nobleţii umane, a devenit un tărâm al durerii şi morţii, îmbolnăvit de ciumă. Acum, condus de fantomele de la Tronul Îngheţat (Frozen Throne) din Icecrown, Arthas plănuieşte să-şi întindă dominaţia asupra restului lumii.

…însă, un suflet întunecat este încă liber… Într-un colţ întunecos al lumii, creatura nesupusă, Illidan Stormrage comploteazǎ şi aşteaptă…

Acesta este story-ul episodului Fozen Throne. Deznodământul acţiunii îl poţi afla dacă vei juca până la sfârşit noua campanie. Când au schiţat povestea pentru noua expansiune a jocului, realizatorii lui au ştiut că îi vor pune în competiţia pentru "Tronul Îngheţat" pe Arthas şi pe Ilidan. Aceasta fusese esenţa poveştii, dar în momentul când s-a discutat despre modul în care să se desfăşoare această cursă, cine anume să fie implicat şi care să fie motivaţiile acţiunilor, s-a revenit de multe ori asupra faptului că orcii nu-şi găseau locul în noua poveste din cauza faptului că, la sfârşitul episodului Reign of Chaos, fuseseră lăsaţi să-şi construiască o nouă naţiune în Kalimdor. În cele din urmă s-a renunţat la introducerea lor în noua campanie (care este mai mult RTS), iar fiindcă realizatorii nu au dorit nici să-i lase deoparte, au decis să creeze o campanie specială (exclusiv RPG) pentru această rasă. Actul I al acestei campanii a fost pus pe CD-ul Frozen Throne, iar actele II şi III vor putea fi descărcate de pe sit în următoarele luni.


Ilidan Stormrage – ascuns într-un colţ întunecat al lumii, complotează… şi aşteaptă…

Schimbări în versiunea 1.12

Cu versiunea 1.12 a patchului pentru Frozen Throne, producătorii jocului au încercat să echilibreze mai mult rasele şi să repare anumite bug-uri din versiunile anterioare.

Astfel au fost efectuate următoarele modificări:

1. **Diverse fixări** - secvenţele cinematice care nu se puteau viziona în cadrul unor versiuni de limbi, altele în afară de engleză, au fost reparate.
2. - au fost reparate probleme legate de salvări şi de reluări care nu puteau fi vizionate.
3. **Hărţi** - Rune of Rebirth a fost îndepărtată din hărţile Gnollwood şi Floodplains.
4. - poziţionarea minelor de aur a fost modificată, iar aşezarea copacilor a fost mai bine realizată pentru harta TwoRivers.
5. - un Golem a fost adăugat la fiecare Mercenary Camp în cadrul hărţii Twisted Meadows.
6. - stânci care pot fi sparte au fost adăugate porţiunilor din jurul minelor de sus şi jos în cadrul hărţii Avalanche.
7. **Fixări ale Creep-urilor** - Inner Fire costă acum 75 "mana" în loc de 35.
8. - Raise Dead are cooldown-ul de 12 secunde în loc de 5.



Eroii pot să își procure artefacte noi de la Arcane Vault, Voodoo Lounge, Ancient of Wonders şi Tomb of Relics



Crypt Lord-ul, noul erou masiv al undezilor, surprins într-o bătălie împotriva orcilor

9. - Purge nu mai ameţeşte unităţile.
10. - Abolish Magic costă acum 75 "mana" în loc de 50.
11. **Schimbări ale undezilor** - În cadrul clădirii Tomb of Relics, stocul maxim pentru Rod of Necromancy a fost redus de la 2 la 1.
12. **Schimbări ale umanoizilor** - Aerial Shacles realizează "damage" de 30 de puncte/secundă în loc de 20.
13. - costul unui Dragonhawk Rider a fost redus de la 235/40 la 200/30.
14. - Arcane Towers realizează acum "damage" de tip "Piercing", iar raza lor de acţiune a crescut de la 700 la 800.
15. - Upgrade-ul Animal War Training costă 125/175 faţă de 150/250 cât era înainte.
16. - Upgrade-ul Long Rifles necesită acum Keep în loc de Workshop.
17. **Schimbări ale night-elfilor** - Spirits of Vengeance (invocaţi de Avatar of Vengeance) au "damage" de 17-21 în loc de 14-18.
18. **Schimbări ale orcilor** - nu mai ai nevoie de Fortress pentru a produce Batriders.
19. - hit-point-urile Wind Rider-ului au fost reduse de la 600 la 570.
20. - armura Burrow-ului a fost mărită de la 2 la 5, iar "damage-ul" a fost redus de la 1 d8+33 la 1 d5+22.
21. **Schimbări clasice** - creep-uri anti-aeriene au fost adăugate la fiecre Mercenary Camp în cadrul hărţii Tranquil Paths.
22. - hit-point-urile Wyvern-elor au fost reduse de la 600 la 570.
23. - cooldown-ul atacurilor Halls of the Dead şi al Black Citadel a fost redus de la 2.0 la 1.5.
24. - desincronizările care apar în cadrul reţelelor Reign of Chaos şi Frozen Throne au fost reparate.

NOTĂ: replay-urile sunt incompatibile între diferite versiuni, de exemplu, un replay din 1.11 nu poate fi văzut în 1.12; de asemenea jocurile salvate în 1.11 nu pot fi continuate în versiunea 1.12. ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

DETALII

PREŢ 27.50 EUR + TVA
CONTACT www.gameshop.ro
CERINŢE DE SISTEM (recomandate):
Sistem de operare: Windows 98, Windows ME, Windows 2000, sau Windows XP.
Procesor PIII/AMD 700Mhz sau mai bun. 256 MB RAM, placă video 3D de 64 MB, 1,1 GB spaţiu liber pe HDD
SCOR ■■■■■



Mountain Giant-ul, o nouă unitate puternică a night-elfilor



Eroii noi, având diferite abilităţi, pot fi recrutaţi de la tavernă

S.W.A.T. pe telefoane mobile

Nu de mult, compania Superscape (**www.superscape.com**) a anunţat că va lansa, în parteneriat cu Sony Pictures Mobile, un nou joc 3D pentru telefoane mobile, bazat pe filmul de super-acţiune S.W.A.T., lansat la începutul toamnei. Jocul va fi distribuit sub licenţă,



prin eforturile comune ale celor două companii, către producătorii de telefoane mobile şi către operatorii de reţele mobile. Potrivit producătorilor, jocul va fi disponibil pentru download direct „over the air" (OTA), dar se intenţionează şi preinstalarea acestuia în noi terminale mobile.
Bazat pe tehnologia proprietară Swerve i3D, Superscape va dezvolta două versiuni ale jocului: una scrisă în BREW şi alta în J2ME, pentru a fi siguri că jocul va putea fi instalat pe o gamă largă de telefoane mobile. Cu siguranţă, jocul va fi disponibil pe piaţă chiar înainte de Sărbătorile de iarnă.■

S.WNokia a vândut 400.000 de console mobile N-Gage în numai două săptămâni

Cel mai mare producător de telefoane mobile susţine că a înregistrat un succes fulminant cu consolele mobile pentru divertisment, N-Gage. Totuşi, analiştii susţin că adevăratul "boom" se va înregistra în perioada sărbătorilor de iarnă. "Au fost vândute circa 400.000 de console N-Gage în primele două săptămâni de la lansare", afirma într-un interviu acordat agenţiei Reuters, Ilkka Raiskinen, vicepreşedinte divertisment şi media al diviziei Nokia Mobile Phones.

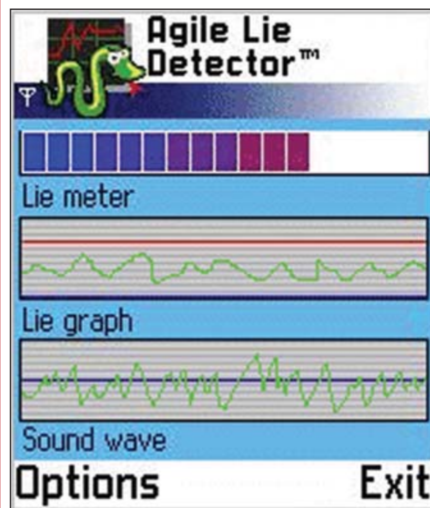


Majoritatea clienţilor au provenit din Europa şi Asia-Pacific. Obiectivul pe care şi-l propune producătorul finlandez este vânzarea între şase şi nouă milioane de console N-Gage până la sfârşitul anului 2004, încercând să se apropie de poziţia dominantă a japonezilor de la Nintendo, care controlează în acest moment piaţa cu al lor GameBoy Advance. Totuşi, în timp ce consolele Nintendo costă cam 100 USD, N-Gage se vinde la circa 300 USD (excluzând subvenţiile oferite de operatorii de telefonie mobilă). Totuşi, ca telefon, N-Gage este ieftin faţă de modelele de top care oferă caracteristici similare: ecran color de rezoluţie mare, radio şi mp3 player, Bluetooth, tri-band GSM şi tonuri polifonice.
Cele 400.000 de exemplare abia ajung să reprezinte numărul total de telefoane mobile pe care Nokia le produce într-o singură zi. Compania se orientează pe nişe înguste ale pieţei - cum este cea a consolelor portabile de jocuri, datorită tendinţei de saturare a pieţei tradiţionale.
Nokia susţine că zilnic sunt susţinute în jur de 5.000 de partide on-line de pe console N-Gage, ineditul constând în faptul că jucătorii se pot afla la mare distanţă, fiind interconectaţi prin serviciile reţelelor de telefonie mobilă.
Primii clienţi ai consolelor N-Gage au fost tineri, băieţi, cu vârsta în jur de 20 de ani şi un segment cu vârsta în jur de 30 de ani, în contrast cu clienţii consolelor GameBoy Advance, care sunt - aproape esclusiv - adolescenţi.■

Mircea Buzlea - mircea@myc.ro

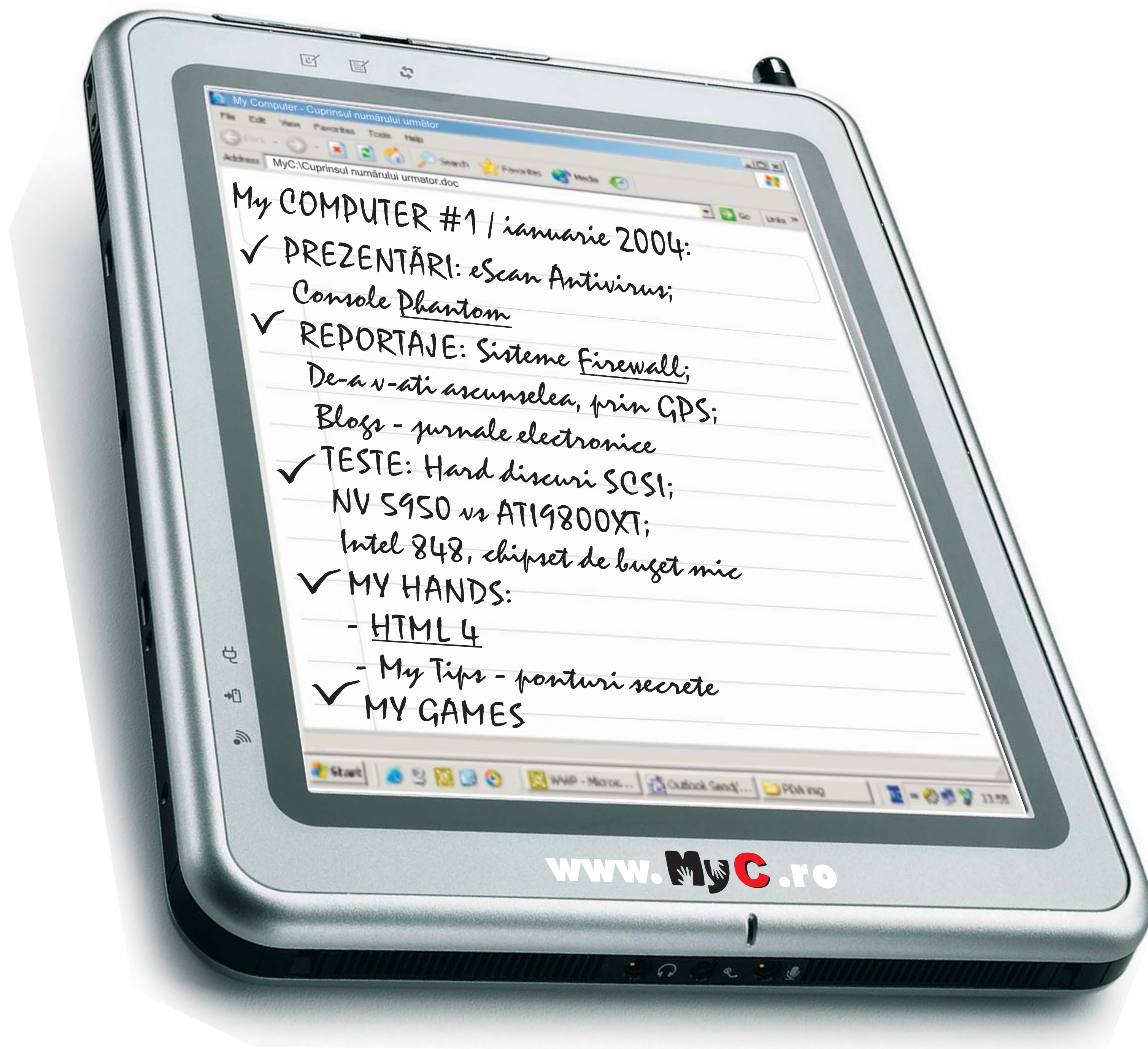
Detectoare mobile de minciuni

Pe măsură ce puterea de procesare disponibilă în dispozitivele mobile continuă să crească, noi - şi adesea neaşteptate - utilizări sunt date telefoanelor şi PDA-urilor. Cea la care ne vom referi în continuare este destinată dispozitivelor bazate pe platforma Series 60 de la Nokia.
O nouă aplicaţie pentru smartphone-uri ca Nokia 7650, 3650 şi 6600 transformă aceste telefoane în veritabile detectoare de minciuni, portabile chiar. Compania producătoare, Agile Mobile - specializată în dezvoltarea de software pentru telefoane celulare - afirmă că aplicaţia este doar pentru divertisment. Rostirea unei minciuni implică un anumit stres, iar această formă de stres poate fi detectată în vocea persoanei, explică situl producătorului.



Posibilitatea de a măsura nivelul de stres pe care o întrebare sau un anumit subiect de discuţie îl creează interlocutorului este o metodă eficientă de a indica ascunderea adevărului. Programul Agile Lie Detector măsoară nivelul de stres din vocea unei persoane şi afişează această informaţie în timp real, în formă grafică. Soluţia nu e chiar atât de disimulabilă pe cât ar vrea unii, deoarece funcţionează doar cu ajutorul kitului handsfree. Nici nu ştiu dacă mai era nevoie de sfatul producătorului pentru utilizatori de a dezvălui interlocutorului, în prealabil, că va fi supus unui test cu detectorul de minciuni: oricum, ar fi nevoie să îi explici de ce trebuie să poarte handsfree-ul în timp ce răspunde la anumite întrebări... ■

Și în anul care vine, MyC îți va prinde bine:



www.myc.ro/cuprins/nrurmator.html

My COMPUTER